
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年1月19日
第16號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元
最強RPG攻略
勇者鬥惡龍VI
幻想水滸傳
伊蘇V
3D射擊經典徹底攻略
KILEAK, THE BLOOD 2
HORNED OWL
最難頂嘅射擊攻略法
超兄貴~究極無敵銀河最強男~
格鬥最強
少年街霸
鬥神傳2
仲有——
真·女神轉生
3×3 EYES~獸魔奉還~
土器王紀
羅德島戰記
CHAOS CONTROL
BLACK FIRE……
日文版WINDOWS95＋首個專用遊戲
《R2》測試報告



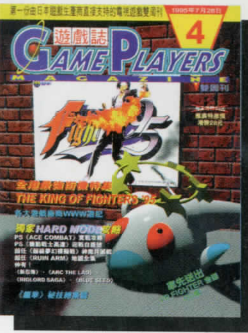
創刊號



創刊2號



第3號



第4號



第5號



第6號



第7號



第8號



第9號



第N號（未有！）

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：________
年齡：________
地址：________
聯絡電話：（日間）________
（夜間）________
郵寄地址：（如與上列地址不同）________
身份證號碼：________（ ）
支票號碼：________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

二月十六日

《遊戲誌》

又搞搞震！

1月19日第十六號
No.16 1996



目錄

新玩法測試特集

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FUKUDA、ZAC、威記、LEYNOS◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

圖例



機種

3DO	3DO	NEO · GEO	NG
街機	AC	PC ENGINE	PCE
任天堂	FC	PC 個人電腦	PC
PC-FX	FX	PLAY STATION	PS
GAME BOY	GB	超級任天堂	SFC
GAME GEAR	GG	SATURN	SS
世嘉 CD	MCD	VIRTUAL BOY	VB
世嘉五代	MD		

遊戲性質

動作遊戲	ACT	戰略／模擬遊戲	SLG	智力遊戲	PUZ
對戰格鬥遊戲	FIG	體育遊戲	SPT	桌上遊戲	TAB
角色扮演遊戲	RPG	足球遊戲	SOC	電影	MOV
動作角色扮演遊戲	ARPG	賽車遊戲	RAC	電子圖書	ELE. BOOK
戰略角色扮演遊戲	SRPG	射擊遊戲	STG	其他遊戲	ETC
歷險遊戲	AVG				

其他

雙打	2P
多人參與	MULTI PLAY
需記憶卡／有記憶進度功能	MEM CARD
通訊對戰	通訊對戰
不適合十八歲以下人士	III

遊戲索引 (*本索引以遊戲種類及筆畫排序*)

預你唔睇（編者話）

愈近農曆年就愈忙，梗係啦，全世界嘅印刷廠都係喺哩個時候一口氣放晒啲假嘅，卒之咪迫埋係尾嗰度囉。今期正準備一鼓作氣趕書，點知就俾阿妹過咗啲感冒俾我，卒之病咗成個禮拜，寫緊編者話嘅時候仲喺度咳緊呀陰功。衰仔威記托人買咗套日文 95 連個《R2》番嚟，點知搞到一鑊泡，連我都要出馬，真係想唔俾稿費佢。早幾日有人喺報紙上睇到篇報導話外國會有廠出個PS專用軚盤，仲好似我改造嗰個，我嘅感想係——都係自己做嗰個香啲。今期全世界一齊爭機用，好彩到而家都未釀成血案。（米奇）

聖誕新年之際，收到了賀卡數張，其中更有一封是來自一位「一族」時代的超級疏遠筆友 (幾乎一年才寫一次信，夠疏遠了吧……)，實在非常開心。

既是在下好友又是本刊作者的基斯，聖誕時竟然和女友一起去了日本玩十多日！不過，回來時幫在下買了RAYEARTH腳本集2、3，真的要再三多謝他（擺酒時記得預埋我呀！）。

提起RAYEARTH（魔法騎士），近來真是迷到上腦，不單只已將所有 LD、CD 買齊（漫畫版仲追緊日本連載），近日更將上次在日本買這片的 LD 時所送的大海報貼了出來，與 PUYO 神的內田有紀互相輝映……唔知幾時可以有機會將珍藏的一套RAYEARTH景品公仔同埋隻會講嘢嘅 MOKONA 擺出嚟呢……（J.J）

嗚嗚，唔制呀！近排可能由於有雙糧有假期的關係，故身邊不少有閒人士也紛紛到日本旅行。講真，自己知自己事，試問邊有時間去吖，所以都無諗住有得去。不過最弊就係「IDOL 防衛隊」隻 SCREEN SAVER 已於早排出咗（十二月中），但係偏偏又冇舖入貨，所以已曾試過搭人係日本刮番嚟，點知幾次都因為唔就路而買唔到，真真激死。在此除向各位曾襄助刮嘢嘅朋友講 THANK YOU 之外，仲希望曾喺街失驚無神見過嘅朋友通知聲（原裝貨）。不過話時話，啲隻嘢又真係好鬼冷門，仲有，隻嘢係無「嗰啲」養眼嘢㗎，心存不軌嘅請死心！（ARES）

年近歲晚，出版業通常都會步入最忙碌的時侯，而身為其中一分子的筆者，亦不會例外，最近更忙至沒頭沒腦，正是「有天冇日頭」……

刻下最重要的就是盡快趕好手頭的「存貨」，否則筆者的新年旅遊大計便隨時泡湯……「老天爺呀，你千萬別讓我失望啊！」

在此之前，筆者只好繼續寫寫寫寫寫……（PUYU 神）

噢！真的是不得了！大件事了！所謂世事難料，世事無絕對，只有……一期又一期的不停的工作，大家的身體也開始變得非常壞，再加上近來的天氣變幻無常，在陣中的 ARES 可謂最不幸的一人，首先被病魔進侵，唉……跟着又有米奇「報了國」，就連平日「看來好像」頗健康的黑龍也開始感到有點兒的不妥了……不得了！真的不知何日會輪到黑龍「跪低」……但是不論如何，書仍是要做的，所以……身體……唉……死就死吧！反正一切也有主宰的，生死有命…………………（正在等死的赤目黑龍）



次世代中的RPG強者！

真·女神轉生 —惡魔召喚師



3D迷宮RPG經典重現

無需多講，《真·女神轉生》系列是一個十二分出色的3D型RPG，而當中最叫人熱衷的就是那個惡魔合成的系統，玩者不但要經常和惡魔交涉，而之成為己方的隊友，更要不斷嘗試把那些仲魔合成，希望會出現一隻更強的仲魔。除此之外，《真·女神轉生》更是彌漫一片詭異的氣氛，往往令玩者有種不寒而慄的感覺！



現在，終於推出了SATURN的版本。

角色介紹



葛葉匡司

是本故事的重心人物之一，職業是惡魔召喚師，身份頗為神秘，雖然有很強的作戰力，可惜……



麗鈴船

葛葉的拍檔，可以說是女巫，是隊伍中的有力助手，千萬不要看輕她啊！



奏野久美子

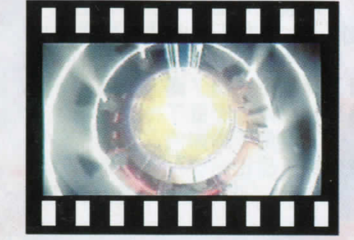
主角的女朋友，長得非常漂亮大方，是人見人愛的可人兒，不過紅顏禍水……






超華麗的開場畫面

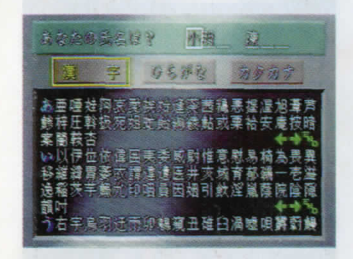
《真·女神》的開場面是以CG動畫構成，這是近來最熱門的製作方法。而整個開場畫面更是充滿著電影的感覺（高品味的一種），與整隻GAME的氣氛不謀而合，內容則是講述召喚惡魔的經過。



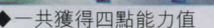



可以自由地輸入名字和住所

在一開始時，為了加入一個名為「DDS-NET」的網絡，便需要輸入自己的名字和地址。由於本GAME的中文字庫特別大，所以便大可以輸入自己的姓名和住址，只要不是太偏門的，大都很容易完成，讓玩起來的時更加投入。







自己揸主意的昇級方法

一般RPG都是一級一級地昇LEVEL，角色的能力值亦隨着昇級，而《真．女神轉生》則會在每一次昇LEVEL時給你一點能力值，隨著你個人的喜歡加在任何一項能值上，創造出一個完全屬於自己的角色；不過，筆者要提醒大家，主角在起碼在初段時是沒有魔法的，所以各位大可集中增強主角的攻擊力和防守力。

◆一共獲得四點能力值



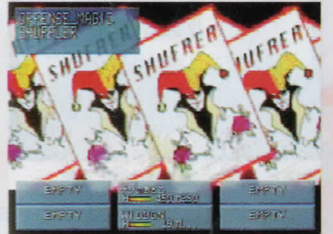
◆還有一點，加在那裡好呢？

充滿迫力的戰鬥畫面！

既然是SATURN版，那麼戰鬥畫面就不能馬虎了，最低限度也要比16 BIT級的機種優勝，否則……！以下就是其中一幕了，留意結尾的火球是動畫方式從後向前放出的，迫力十足！



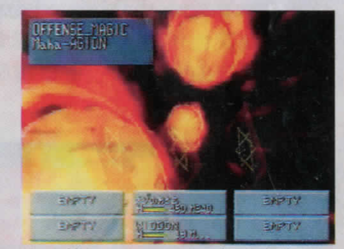
◆避開敵人的攻擊



◆自己馬上用SHUFRER魔法



◆將敵人變為人咭片



◆跟著再用AGION一火球消滅他們

化敵為友，找尋仲魔

在《真．女神轉生》系列中，最廣為人知的就是「惡魔合體」系統，當年也不知有多少RPG迷為了這系統而徹夜不眠；不過，在「惡魔合體」前，先要找到材料——隻願意跟隨你作戰的惡魔。

首先，你要在戰鬥時用TALK這個指令跟它們交談，然後就要看你所用的語氣，最後就要看你能否達到它們的要求了。但假若是談判破裂的話，那麼便要大戰一場了。還有一點，在FULL MOON（月滿）時惡魔是非常惡的，基本上是沒有可能拉攏過來，相反在NEW MOON（月缺）時就比較易相處了，而且攻擊力亦較弱，是談判的黃金機會，千萬別讓它白白浪費！







仲魔合體

若找到了一定數量的仲魔後，便可以到業魔殿中將它們合體，創出一隻更強更厲害的惡魔。在業魔殿中，玩家可以預先知道將會變成那一隻惡魔，無論是2身合體或是3身合體都可以，以免造出一隻無用的傢伙。要注意的是，玩家是不可能造出一隻比本身LEVEL高的惡魔，只能造一些比本身LEVEL低的惡魔；當然囉，世上哪有不勞而獲的事情……




◆先看定可以變成那種惡魔




◆只能夠造成比自己低LEVEL的惡魔

2身合體的過程



◆1. 兩隻樂於接受命運的仲魔



◆2. 它們正被一團「力量」包圍



◆3. 跟著變成一團混沌



◆4. 白煙過去，新惡魔出現了！

漂亮又有趣的畫面

身為次世代的RPG，畫面當然「有番咁上下」，而且更會在一些特定的地方上，;更以電腦動畫去支持交待某些劇情，可謂十分有趣了。



◆這裡只像一個普通的辦公室



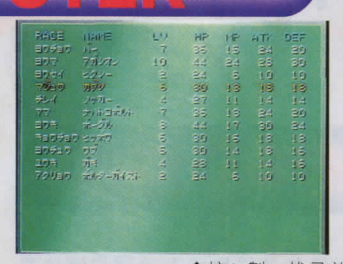
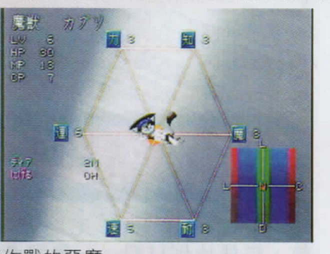
◆搖身一變，竟然成為一個武器庫

善用你手上的HANDY COMPUTER

在故事展開的初期，主角可在業魔殿中拿取一部手提的小型電腦，而這電腦有些特別的機能，是可以幫助玩家的。



◆按R掣，可以有自動劃地圖功能

◆按L掣，找尋曾經作戰的惡魔

◆當然，亦可以呼喚出仲魔幫手

不同視點的MAP

和以往一樣，本GAME的大地圖都是以立體表現出來，不同的就是可以調校視點。而在途中更可和一些途人交談，套看情報。之外，更有整個城市的總地圖，玩者可以在這裡選擇想去的區域。



◆3D的MAP，是用多邊形製成



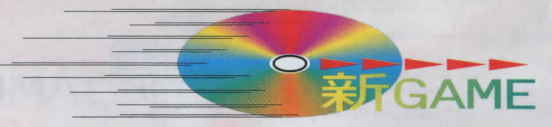
◆2D的MAP，比較接近舊作的操作



◆在街中應該多和別人交談



◆可在這裏進入其他區域

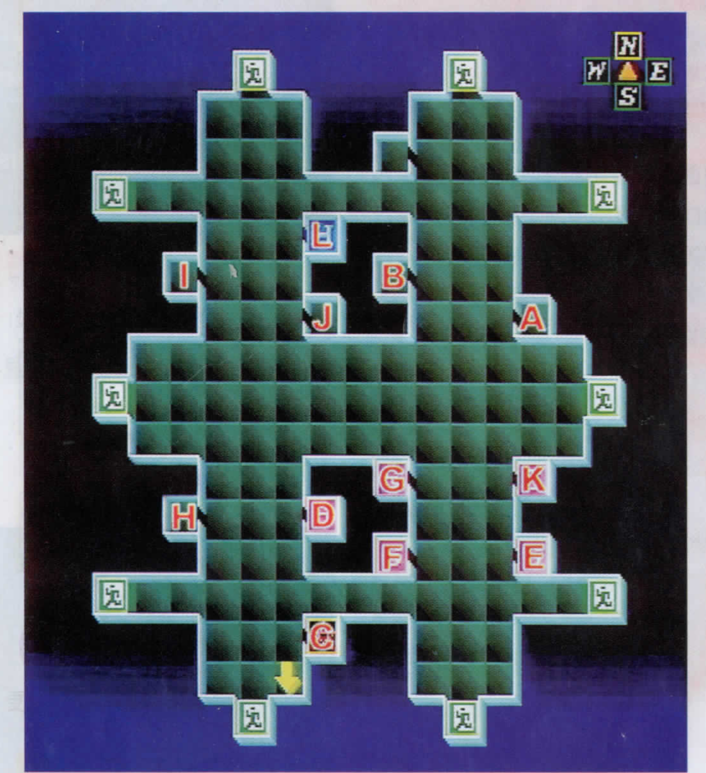


認識矢來銀座的周圍

根據故事的推進，玩者首先會接觸的市集就是矢來銀座，這裡充滿著各種的商店和娛樂場所。玩者可以在這裡補充各種裝備，亦可以在各大酒吧，的士高等地方取得情報，你一要慢慢找尋這地方的好處；另外，在各個廢紙桶內都有一些道具在內，大家不要錯過呀！



◆碰到廢紙桶一定要找個明白



A. 偵探事所

葛菜匡司所經營的偵探社，以除妖為首任，亦可在這裡SAVE和接駁「DDS-NET」。



B. 占卜師之店

擁有與靈界溝通的能力，主要靠惡魔退治為生；匡司的生意伙伴，可算是矢來區的名店。



C. 業魔殿

表面以酒店為名，實際是惡魔合體研究所；其主人雖怪頭怪腦，但卻經常照顧主角。



D. 生體能源協會

與惡魔戰鬥後得到的MAG，可以在這裡換錢；亦可以用錢來換取MAG，可算是兌換店。



E. 金王屋

一間專賣古董的店舖，但其實也有很多特殊道具售賣，例如 BACK UP 用的道具便是有這裡賣。



F. 齒車堂本舖

專賣道具的地方，一切有關醫學用的道具例如回復 HP 及回復狀態等都在這裡發售。



G. 丸賴不動產

看樣子很像黑社會頭子的店主，雖說是不動產(即地產)，但卻是私下售賣軍火的地方。



H.CRETACEOUS

採用會員制度的高級酒吧，內裡都是一些特別的人客，更充滿着不同的情報，空閒時不妨多來談談。





I.CLUB ELEKIEL

矢來銀座唯一的DISCO，客人當然是尋求到刺激的年青人，他們當中亦有一些好情報。



J.INNOCENCE

一間比較輕鬆的酒吧，雖然沒有那麼高格調，但客人們倒都是非常友善而健談的。



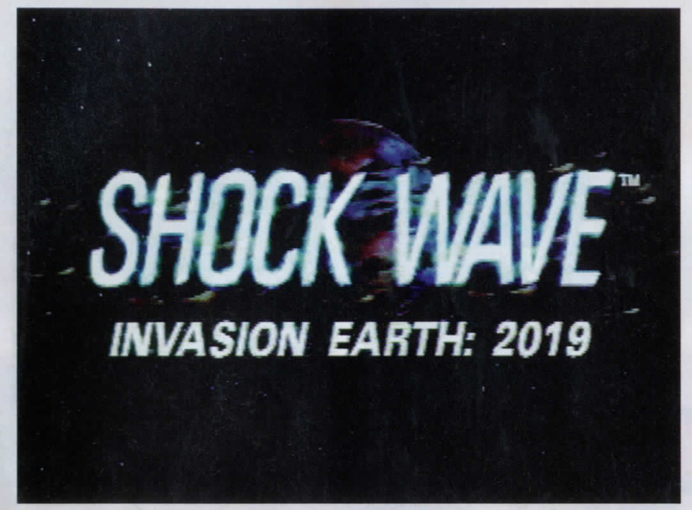
K.SELE DEFFENSE

售賣防具的店舖，店主顯然是這方面的狂熱愛好者，冒險前記緊在這裡購買新裝備。



L.CLOVER GYM

醫治中心，在戰鬥後受到的傷害，可以在這裡回復，本來是一間拳擊訓練所，教練與匡司是親友。



SHOCK WAVE ASSAULT
衝擊波戰機



以美版遊戲來說，「衝擊波戰機」可說是近期佳作之一，遊戲畫面雖沒有「ACE COMBAT」般「激」，但由於遊戲中的氣氛處理出色，故論臨場感已叫人滿意。加上遊戲中的過場影片水準不俗，玩者在進行遊戲時確有若置身於電影世界中。

自製人物及訓練模式

在進入遊戲之前，於選擇畫面中玩者可設定出一個人物作為機師，並將之放進「WILD CARD」此級別中，之後在正式進行遊戲時便可使用此機於作戰。至於同一選項畫面中，玩者亦可進入訓練模式先作練習，而場地其實是與正式的流程一模一樣的，故玩者大可操熟了才正式攻略遊戲。



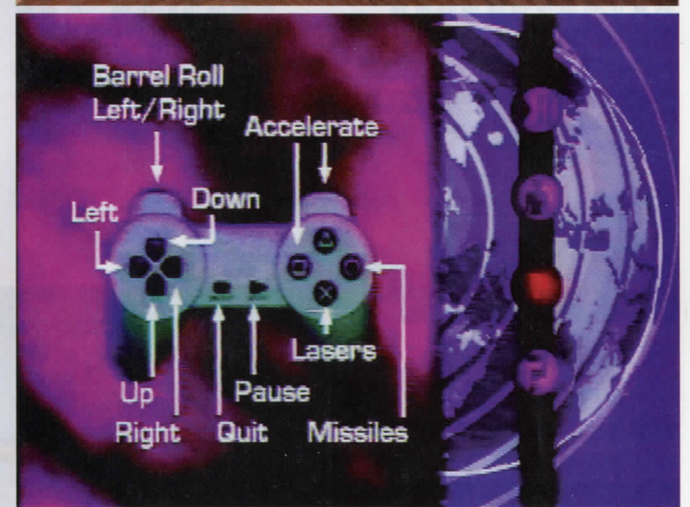
輸入新機師的名字



可選擇訓練模式


畫面左下角會表示正進行訓練


流程與正章是一樣的



操作說明

L1 / L2
將機體作出翻滾

↑ / ↓
控制機體上昇及下降

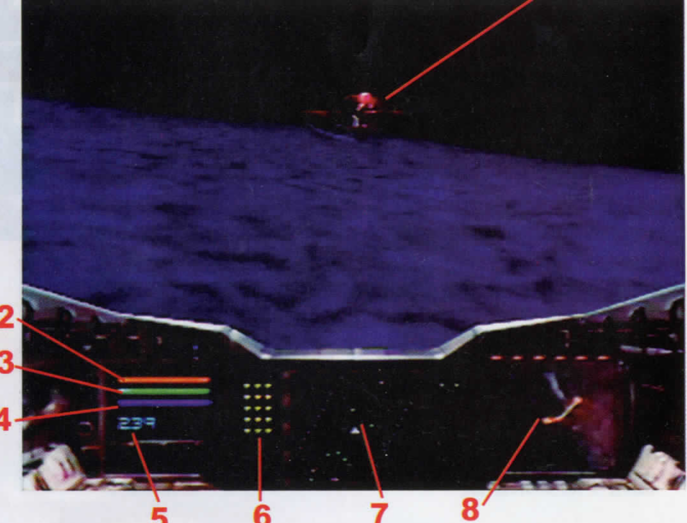
Δ / R2
減低機體速度

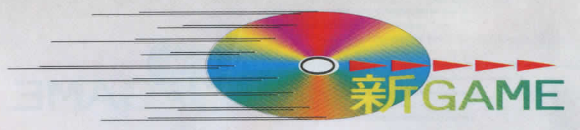
○
飛彈

← / →
控制機體轉向

□ / R1
令機體加速

× 鈕
鐳射砲





畫面顯示

1）瞄準器

顯示射擊的目標區域，平常是綠色，當有敵機進入射程範圍時會變成紅色。

2）能源計

顯示自機的能源，當扣盡的同時即被擊落。

3）彈數計

顯示鐳射砲的殘彈量。

4）燃料計

顯示自機的燃料量，用盡時自機便會墜毀。

5）計時器

表示剩下多少秒以完成任務，如用盡時間作未完成任務便列作任務失敗。

6）飛彈數目表

列出所剩的飛彈數目

7）雷達

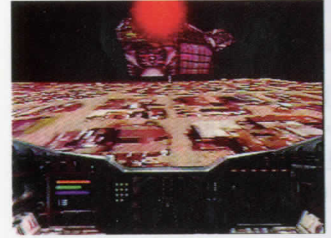
顯示出敵機及目標，綠點是地面目標，黃點是空中目標。至於虛線是表示玩者的飛行範圍，如駛出範圍便會一直扣除能源，直至近回範圍為止。

8）顯像屏

平常時間不會開動，通常是用以顯示大地圖及與母艦通話，取得任務的料。

STAGE 1

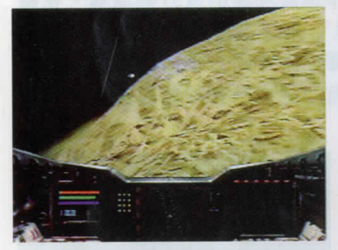
基本上第一版的任務可說簡單至極，玩者只需依據飛行範圍及毀滅所有敵機便OK。



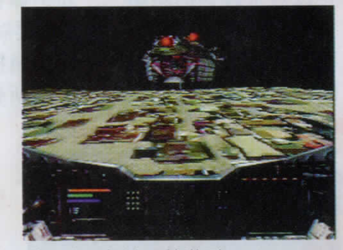
為省時間，如能源多不妨直衝作斷已相殺對付首領。



經過此機的底部便可作全面回復



於此樽頸地帶要小心



首領的反擊並不算激烈

STAGE 2

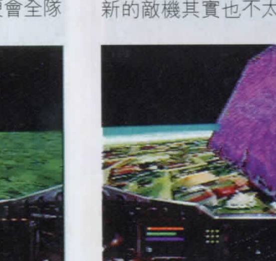
可說是STAGE 1延續，此外敵機的數量及種類亦增加了不少。但要注意的是版尾看到的粉紅色金字塔不要毀掉，否則便不能過版。



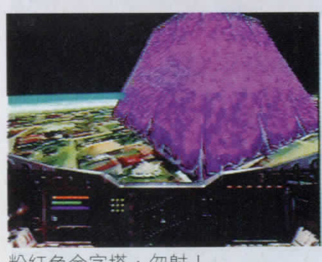
這種空雷只要射毀最後一顆便會全隊消失



新的敵機其實也不太強



不可放過回復的機會



粉紅色金字塔，勿射！

STAGE 3

在第三版，玩者一定要留意母艦的提示及在第二版中的經驗——勿射粉紅色金字塔。以難度來說第三版已提高了不少，遊戲一開始自機已置身於賊巢！此外粉紅色金字塔原來是外星人所設的監獄，故如毀掉便會殺去當中的同胞，至於處置方法是射金字塔四面地上的能源裝置便行。此外在完成第一個金字塔後，玩者便會掉頭再打，但要注意的是玩者在落山後會發現一座藍藍綠綠的煙筒形建築物，同樣地又是勿射，因為這樣是核電廠，如被射毀便會爆炸。



一開始便會身處賊巢



要射去四邊地面的能源裝置



敵方新型戰車



這便是核電廠



先要射下下方的敵機才作回復



當敵機在金字塔前便先要忍耐



金字塔隔鄰又有空雷陣



第三、四座金字塔會有天線，離過版不遠了





一個只是給專家玩的 BLACK FIRE

製造商：VIRGIN INTERACTIVE
發售日期：12月22日
售價：5800日圓



遊戲背景

《BLACK FIRE》這個射擊遊戲的背景是一個已受到戰火洗禮的國家，在這個國家之中，有一個名為「基狄安」的恐怖組織正在肆虐，在這個情況之下，人民根本無法安居樂業，為要令這個地方回復和平，政府便決出動後的武器——BLACK FIRE！

這部名為「BLACK FIRE」的戰鬥直升機是國家的最後武器，亦是唯一能夠將和平再次帶到這片大地之上的工具，為了對付恐怖組織「基狄安」，政府便組成了一支名叫「BLACK FIRE」的特種部隊，以這部編號AH-210的「BLACK FIRE」戰鬥直升機去對抗恐怖組織「基狄安」，然而在戰鬥之中，只有一部的直升機，而且在戰場之上敵我難分，究竟戰場之上有多少敵人？又有多少朋友呢？

系統

在《BLACK FIRE》這個射擊遊戲之中，玩者要按制的真是多不勝數，首先是在操縱器方面，如果是使用普通JOY PAD的話，那便恭喜了！因為在控制上是最困難的，當然，最好是使用專門玩戰機遊戲的MISSION STICK，因為在操作上是比JOY PAD方便上十倍的！

在戰鬥上，《BLACK FIRE》是一隻完全依據真實直升機操作原理來製作的遊戲，一切的操作也是和真的直升機無異。在每一個MISSION之中，玩者也要以一人之力對抗所有的人，而武器方面，玩者會有五種不同的選擇，由攻擊力不大的機鎗以至攻擊力比較大的火箭也有，但是所有武器也是有限發數的，一定要小心運用。





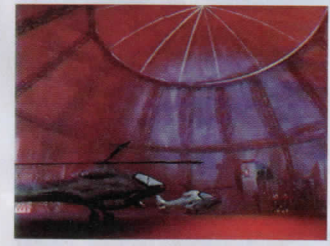


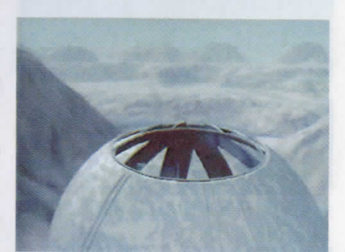


令人一再回味的精采OPENING







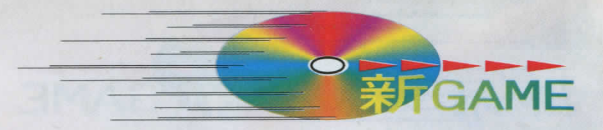












BLACK FIRE 上六種不同的武裝

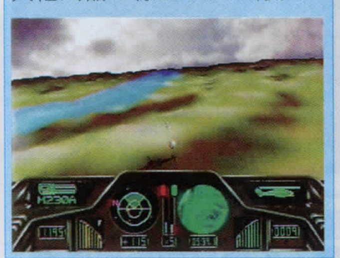
在每場戰鬥之中，玩者都以一人之力對抗敵人，而唯一能夠依靠的便是直升機上的武裝，所以對自機上的武裝有進一步的認識，在戰鬥中便會有一定程度上的益處，而玩者要設記一點，在很多時候自機是身處二十多部敵機之中，所以，必須在不同的情況之下使用最少而最適當的武器。以下便是玩者能使用的六種武器。





M230A 30mm CANNON

這是一種30mm的機關鎗，是BLACK FIRE最基本的武裝，這種武器是和一般戰機上使用的機關鎗無異，而且亦可以和其他武器一樣LOCK ON敵人。



M148-VRF 30mm CARTRIDGE

和M230A 30mm CANNON一樣是BLACK FIRE的基本裝備，不過只是在LV.2以上的LEVEL才可以使用的，和M230A 30mm CANNON的分別只是在攻擊方面而已。



HYDRA FOLDING-FIN AERIAL ROCKET

這是一種非導向式的火箭，一般而言，這種兵多是用來對地攻擊的，但是亦可以用來作對空攻擊的，但由於沒有導向功能，使可用性大為降低。



AIM-IL46 SINDERWINDER ROCKET

這便是一種專門的導向對空武器，對戰機及直升機的攻擊均十分有效，這種兵器同時可以作對地攻擊的，但命中率會大為降低。



AGM-114B HELLFIRE ROCKET

這種是對地用的武器，同樣是有導向功能的，而且是對付敵人基地的最強武器，但是面對空中的敵人時，這種武器便完全不合用。



MK12 F.S. FIRESTORM

這種是對地用的最強武器，是一種被稱為「集束炸彈」的大殺傷力炸彈，因為有着很大的攻擊範圍，所以對多地上目標的MISSION是很有用的。



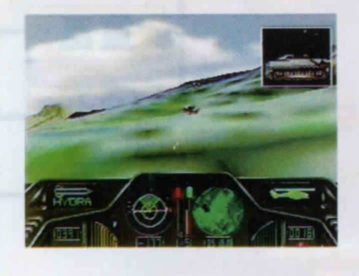
TRAINING MODE（？）

在《BLACK FIRE》這遊戲中，是有一個TRAINING的模式的，然而，這個TRAINING MODE的難度是全遊戲之冠，而且對一般初玩者，杳本是無法應付的，所以根本不能稱得上是TRAINING MODE，應該稱為「EXTREME MISSION」才對。

一般的TRAINING MODE有的指示又或者是行動指令在這個TRAINING MODE中是完全沒有的，再加上敵人眾多，玩者根本沒有機會熟習使用直升機的操作，很快便會給敵機擊倒，亦是使玩者很快便會放棄這遊戲的原因之一。

如果真是想玩此TRAINING MODE的玩者一定要做好心理準備，而且要對自己有無比自信才進入此難關，而筆者給玩者的提示是使用四處游走的戰略，因為這種戰術可以分散敵人的兵力，這種戰法不只在TRAINING MODE上好用，就連在其他的MISSION上亦是可行的。

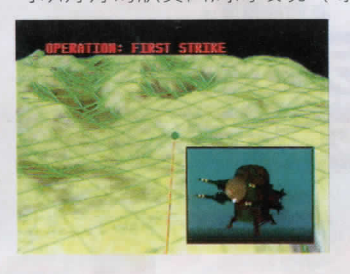




不同LEVEL的分別

在遊戲之中，其有四個不同的MISSION，分別是LV.1（MISSION 1 TO 3）、LV.2（MISSION 4 TO 6）、LV.3（MISSION 7 TO 9）及LV.4（最後3個MISSION），要完成整個遊戲，便非完成LV.4的三個MISSION不可。

不同的LEVEL除了是敵人的攻擊力大增之外，戰鬥的地點也是會跟着轉變的，戰鬥的場地由荒野的山區以至廣大的海洋也是戰場，玩者不妨好好的欣賞一下四周的美麗環境（如果有命的話），而這個遊戲的要點之一便是不可以停留在同一個地點超過五秒時間，否則便會有有數以十計戰機向玩者攻擊，那時候真是可以好好的欣賞四周的環境（等死）了！







戰國之霸者
天下布武之道

製造商：CAME ARTS
容量：16M



哇！又嚟喇！「戰國之霸者」此類遊戲大大話話已出了一蘿又一蘿，不過鬼叫佢真係有大批擁躉咩，而且論難度此作的要求可不簡單，真的會令人沉淪於地獄中。各位擁躉，又是「進貢」的時候了。

共分兩種模式

由於日本戰國時代的複雜背景與中國的戰國或三國可不遑多讓，故遊戲亦為照顧到不同耐性的讀者分為長期作戰的「全國版」及進行時間較短的「地域版」。而於不同的模式中也不同的劇本供玩者選擇。

全餐——全國版

1555年 群雄割據

遊戲於日本史上有名的「桶狹間之合戰」前五年開始。當時關東方面的武田、北條及今川三家三國結立同盟。而織田信長亦統一了尾張及明白到要成大業必先須及早統一，於是便與美濃的齊藤道三結盟。

至於在此版中，一般玩者適宜選用武田信玄、上杉謙信、毛利元就、三好長慶及大友宗麟。而高手們便不妨選用織田信長、島津貴久、齊藤道三及德川家康。

1575年 天下布武

在「長篠之合戰」後，掘起的織田信長勢力已無人能及，而因此，上杉謙信及毛利輝元便各有目的地結成同盟與信長抗衡。在此部份中，玩者如能將身邊的國家逐一擊破是絕對有可能統一全國的。而以難度而言，初學者宜選織田信長及毛利輝元，至於高手可試用武田勝賴，包保有勁抽難度。

1582年 天下夢幻

1502年 本能寺炎上

在此部份中，如玩者選用織田信長，故事便會發生在「本能寺之變」前，但如選其他人物便會於「本能寺之變」後發生。於「本能寺之變」後，織田信長的重臣為奪得信長後繼者之位而開始出現紛爭。及後為替君主信長復仇的明智光秀於京都近江進行制壓，戰事亦正式開始。而在此部份中，玩者是有可能統一全國的，至於初學者當然是適宜選用織田信長吧！而一般玩者可選用羽柴秀吉、柴田勝家、瀧川一益、明智光秀、毛利輝元、北條氏政及島津義久。至於高手便可以上杉景勝及大友宗麟作出挑戰。

1800年 關原

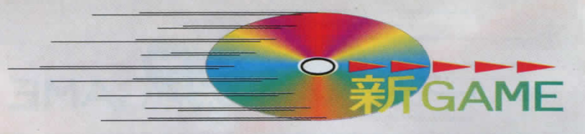
此部份的故事始於「關原之戰」之前，而於歷史上，此戰是曾將當時的日本政局分成東西二部的。在統一全國後，霸主豐臣秀吉死去，之後承繼秀吉遺志的石田三成與野心奪得政權的德川家康決裂，戰爭亦一觸即發。至於在此部份中，玩者應著眼於謀略的使用，而選擇使用不同的降伏大名亦是統一全國之道。另此部份選用不同的大名也沒有太大分別，不過初學不妨選用德川家康及豐臣秀賴。

快餐——地域版

- 四國統一
- 信玄對謙信
- 九州三國志
- 獨眼龍

大名、重臣、配下武將、降伏大名關係圖

大名 — 配下武將　大名＋配下武將＝1軍團
├ 重臣 — 配下武將　重臣＋配下武將＝1軍團
└ 降伏大名 — 配下武將
　└ 重臣 — 配下武將　降伏大名＋重臣＋配下武將＝1軍團



遊戲中的各種指令

情報

城狀況
可看到城中大名及武將的名字、知行、身分、忠義、士氣、勳功及兵數等。

軍團一覽
直接看到軍團中所有人物資料，大致上與「城狀況」相同。

城一覽
可看到城的名字、耐久度、在城軍團數、在城兵數、在城武將數及所在國。

國一覽
看到全52國的國名、石高、商業度、統治度、礦山開發度、支配大名名字、國所擁有的城樓。

勢力一覽
可看到全國所有大名的資料。

大名關係
可看到所有大名之間的關係，如敵對、險惡、平常、友好及同盟，對於以後作謀略時可作出參考。

調略指示

寢返工作
以條件令鄰接的城中武將轉投自己軍中。

謀略
令鄰接的城中的重臣及降伏大名謀反，從中取得漁人之利。

朝庭工作
調配朝庭中的中的官位，以免因勳高利低而導致部下叛變。

水軍調略

軍備調整

- 徵兵
- 水軍建造

人事

- 旗本：拔擢配屬、知行、褒美、追放
- 重臣：召還、知行、褒美、追放
- 外樣：城分與、城沒收、城替

行軍

- 出陣
- 築陣
- 訓練

內政指示

城之普請
加建城堡，令城的耐久力提升。

樂市樂座
於城中開設自由市場，能令商業度上升，但會與有宗教勢力的大名關係惡化。

治水開墾
即治水及開墾耕地，可令石數增高。

過料錢
臨時稅，但會令統治度下降。

外交

- 一般外交：進物、同盟、出兵依賴、降伏勸告
- 大名外交：檄、降伏

制御

記錄

合戰
合戰即戰鬥畫面的選擇，玩者可選以圖表顯示戰況的「簡易」，或像戰棋般由自己調動的「上級」。而簡易中玩者更可選擇看不看戰鬥動畫。



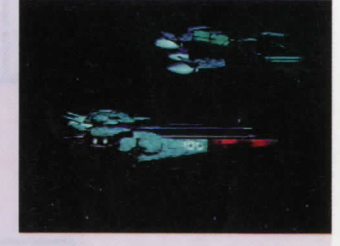


相信有玩開電腦遊戲的讀者定會對「暴亂鎮壓者」此遊戲有所印象吧。當然地，以其播片的細緻程度，相信大家已猜到此作是移植自其同名遊戲吧。不過可惜的是當年電腦版是可以專用槍來玩的，而在移植到SATURN後卻以手掣來進行遊戲，實在有點可惜。









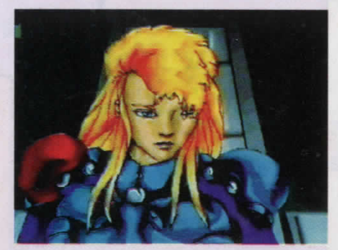
點鬼玩㗎？

遊戲的進行其實十分簡單，相信玩家們在看到其「播片」式畫面時已猜到一二吧。遊戲中玩者雖然是身處戰機中，但其實戰機的操控是不能影響的，而玩者的身份便可說是機上的砲手。基於不能操控戰機避去敵方攻擊的關係，故玩者的任務便是在敵人作出攻擊行動前將之擊落，理論上便與PLAY STATION的「STAR BLADE α」大同小異。

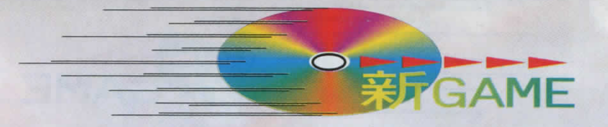
鬼味甚重的作畫

每當遊戲中完成一個階段，畫面便會播出過場動畫。由於是歐美遊戲的關係，故不論畫面及作畫的風格上均與一向接觸開的日文遊戲截然不同。至於當中電腦動畫的水平均不弱，而這可是歐美版電腦遊戲的特色之一。









簡潔的戰鬥畫面

由於玩者根本不需操控戰機，故戰鬥畫面便不用像以往的立體射擊遊戲般這 一個計，那又一個計，弄得畫面花花碌碌，令眼睛不時消化不良。





1 分數

基本上是以玩者所「捱」的時間及敵機擊落數目為參數。



2 描準游標

砲火所射的目標，平常是藍色，但當有敵機進入射程時便會變成紅色。

3 能源計

自機的能源，當被擊至扣盡時便 GAME OVER。

4 砲火熱度計

基本上砲火是可緊按按鈕變成連射的，但每當連射時溫度便會上升，當到達極限後便會有一小段時間因過熱而不能發射。

要注意的敵機

基本上此遊戲不論操作及難度只屬普通，不過同時有些敵機亦仍需留意的。



這兩台敵機是不能擊沉的



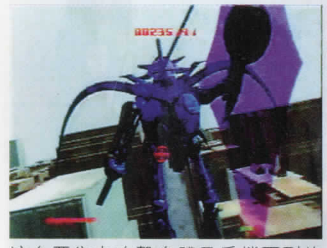
同樣地這台亦是不能擊沉的



應先處理快速移動的小型戰機



此段會十分之密，太近的敵人應先行放棄



這台要集中攻擊身體及盾擋不到的地方



此台只有射中間的白球才有效



這台要待機身打開露出核心時才射核心位置



當出現兩台機械人時要先集中攻擊一台。

小心大迷路

遊戲中唯一有危機的便只有最後一階段，因為此地點玩者會進入了一像迷宮的基地，如選錯便會因跑了冤枉路而令能源不足以支持下去。至於在選路時玩者可要記著先選前、後選右。



看到此畫面即已進入最後地段



轉向時要預備好射彎位的敵機



第一次選路、選前



第二次選路，選右



射這批機械人時要以其左面身後為目標



首領前的機械人陣式要眼明手快地處理



最後首領，又是集中射盾以外的地方



終於爆機了



OTHELLO WORLD II
蘋果棋世界II



廿多年前一次玩蘋果棋，多年後的今天竟是以電視遊戲形式進行。雖形式已轉瞬不同，但蘋果棋的吸引力卻仍是歷久不衰，即使是成年人也會隨時玩得滿頭大汗。而現在能以電視遊戲形式進行更不愁沒有對手，噢！大腦似乎已燃起戰意了。



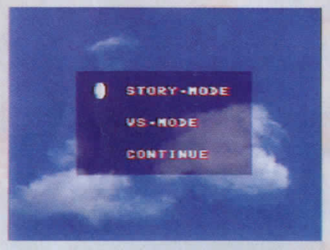










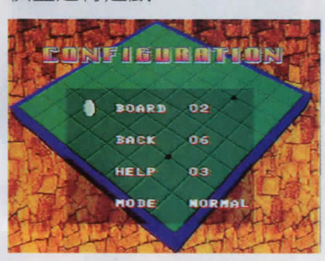




VS MODE

「VS MODE」其實是作1P對2P比賽的模式，而在正式比賽前，玩者是可先行選擇棋盤的顏色、背景底色、求救次數的限制甚至選用八角型的棋盤進行遊戲。







STORY MODE

「故事模式」基本上是1P專用模式，遊戲中在蘋果世界響導引領之下，玩者會到達不同的時代與不同的歷史名人以蘋果棋比試。在古代背景的STAGE 1中，玩者便要先後打敗埃及妖后、孫悟空及聖德太子，而中世紀STAGE 2便是以諸葛孔明、一休和尚及楊貴妃作對手。至於在遊戲中是可按L1及R2來選擇兩個視點進行遊戲。



求救有門

在遊戲中，每當玩者遇上困境及不知如何招駕時便可按START作出求救，之後蘋果棋世界的響導便會出現替玩者作出決定性的一步



CRITICOM
危機戰士



製造商：INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT LTD.
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

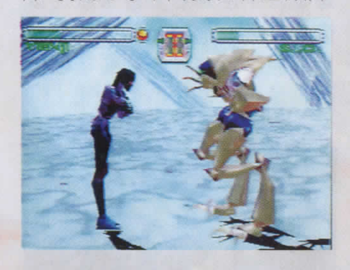
初執起「危機戰士」這隻美版遊戲，真的不禁大叫：「嘩！鬼佬鬥神傳！」。事實上遊戲中不論人物形像，系統甚至背景也於形式上與「鬥神傳」十分相似，大概可能由於「鬥神傳」於彼邦也十分受歡迎吧！否則有關方面又怎會依樣葫蘆的自製出此模仿度極高的「危機戰士」，不過不知各位看官又有否興趣換換口味呢？


各人物均有不同的故事背景


不俗的開場畫面

一局決勝負！

在遊戲畫面中，玩者不難發覺畫面上方的體力計只得一條，之外隔鄰亦有一紅燈，而且戰鬥是以一局決勝負的。但事實上其實此遊戲是以兩條體力計作一局勝負的，因為當第一條扣盡後，隔鄰的紅燈便會消失，而第二條體力計便會立刻補上，至於當兩條均扣完時即代表玩者已敗陣。





連操作也十分相似

系統上的特色

側轉

與「鬥神傳」一樣，遊戲中人物同樣是可以以對方作圓心側轉，但有一點要注意的是人物並不是單純的側轉，程序上是先前跳再同時空中側轉的，故效率上明顯沒有「鬥神」般快及完美，而玩者亦需習慣此點。


舞臺像極了鬥神傳



選人時可看到有LEVEL顯示


可作二人對戰

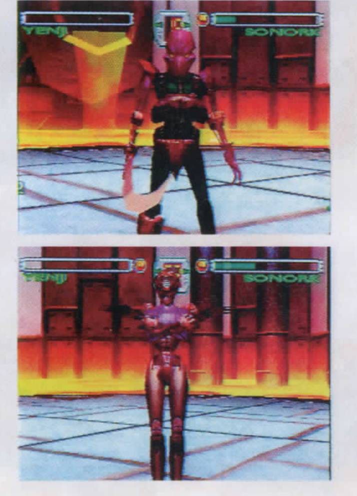
簡易必殺技指令

以必殺技的指令來說，「危機戰士」的指令可說比「鬥神」更簡單，基本上只要緊按R1或R2再加上任何方向或鈕也會使出大量必殺技，相對來說使用上比「鬥神」更方便。

格鬥都有LEVEL！？

在說明書中，玩者不能發覺每名人物的必殺技均分為「LEVEL 1」及「LEVEL 2」兩套的。在初期攻略時，玩者只有LEVEL 1的力量及只能使用LEVEL 1的必殺技。但在第一次戰勝所有對手後，該名人物便會LEVEL UP到LEVEL 2的階段，而所遇的敵人亦是以LEVEL 2為標準。至於此時，玩者除可使用LEVEL 1的必殺技外，更可使用LEVEL 2的必殺技的。

LEVEL 2中各人物的新貌









格鬥恐龍

製造商：TIME WARNER INTERACTIVE
容量：CD-ROM



大家有沒有想過究竟是誰一直在主宰着我們的生活呢？大家又有沒有想過在以後的日子裏，又會由誰去主宰這個世界呢？如果大家沒有想過這些問題的話，那麼，以下所介紹的遊戲可能會令各位有一個警醒呢！遊戲的英文原名是《PRIMAL RAGE》，是一隻以野獸為主的格鬥遊戲，當中出現的全是一些已經絕種的生物，牠們是因為殞石降落地球，而令這些本已在地球上絕跡的生物再次重現地上，而最嚇人的是這些野獸的戰鬥目的是要決定由那隻野獸來統治以後的地球。那麼，這些生物是會如何對待地球人類呢？這個可真是不可以預料得到呢！

遊戲特色

《格鬥恐龍》這遊戲是一隻典型的美國對戰格鬥遊戲，所以在畫面的表達上是有很多地方是和我們現在所見的日本遊戲有所不同的，首先是在血腥的場面上，有不少的暴力場面，而且還是「爆頭爆腦」的，就連生命的指示也是以一個心臟來替。除了是場面的處理上有所不同之外，其指令的輸入方法也是有異於一般的格鬥遊戲的，所以對玩貫「街霸」、「餓狼」的玩家而言，這可能會是一個考驗呢！







7隻完全不同的可怕生物

在《格鬥恐龍》這隻對戰格鬥遊戲之中，每隻生物也有其獨特的攻擊方法，而且在不少的時候，其出招方法是非常嚇人的。為了要好好的玩這隻遊戲，玩者一定要先熟習一下用兩個掣來輸入攻擊指令，以便在遊戲之中可可以得心應手。

而且在遊戲之中，玩者的恐龍有兩條顯示線，上方的一條是生命線，是代表着玩者的能源（生命）；而下方的一條是代表着受攻擊度，亦即是說，如果全部也被扣去的話，玩者的生物便會「暈」，所以確保自己能好好的「活下去」，便一定要以攻為守，以快打慢，使對手無還擊的餘地，這樣才可以活得久一些。

SAURON



(1) HI QUICK＋LO QUICK＋↓↑
(2) HI QUICK＋LO QUICK＋←→
(3) HI FIERCE＋LO FIERCE＋→←（近身）







TALON



（1）HI FIERCE＋LO FIERCE＋↓↘→（近身）
（2）HI POWER＋LO POWER＋→↘↓↙←（近身）
（3）HI POWER＋LO POWER＋↓↘→
（4）HI QUICK＋LO QUICK（快速移動）



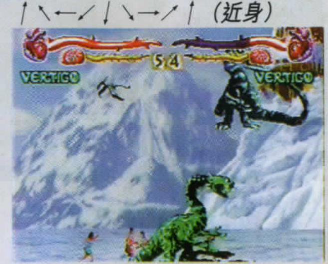


VERTIGO

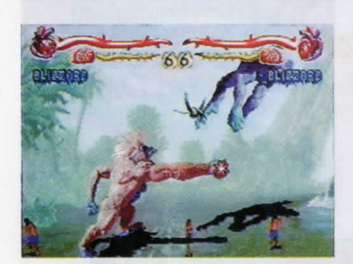


（1）HI QUICK＋LO QUICK或HI FIERCE＋LO FIERCE＋→→
（2）HI FIERCE＋LO FIERCE＋↓↑
（3）HI FIERCE＋LO FIERCE＋↓↓
（4）HI QUICK＋LO QUICK＋←←
（5）HI POWER＋LO POWER＋↑↖←↙↓↘→↗↑（近身）





BLIZZARD



（1）HI QUICK＋LO QUICK或HI FIERCE＋LO FIERCE或HI POWER＋LO POWER＋←→
（2）HI QUICK＋LO QUICK＋↓↑（閃身技）
（3）HI POWER＋LO FIERCE＋←→
（4）HI POWER＋LO FIERCE＋↓↑（近身）





CHAOS



（1）HI FIERCE＋LO FIERCE＋→←（近身）
（2）HI QUICK＋LO QUICK＋→→
（3）HI POWER＋LO POWER＋↑↗→↘↓↙←↖↑（近身）





ARMADON



（1）HI FIERCE＋LO FIERCE＋←↑
（2）HI QUICK＋LO QUICK＋←↙↓↘→
（3）HI POWER＋LO POWER＋↑↗→↘↓（近身）
（4）HI POWER＋LO QUICK＋→←（近身）





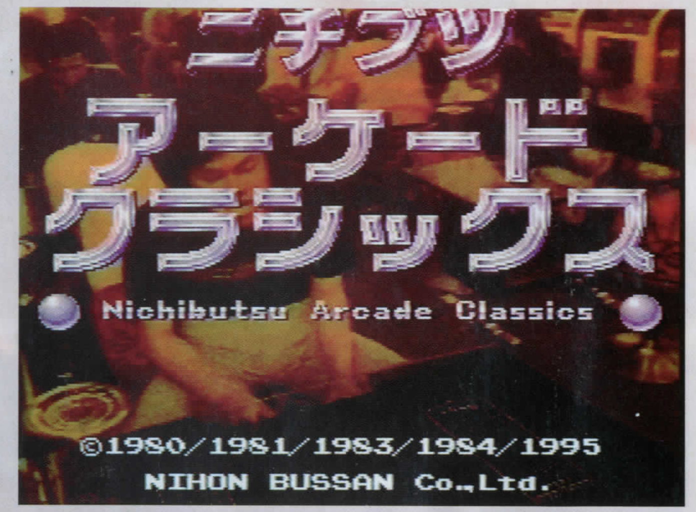
DIABLO



（1）HI QUICK＋LO QUICK或HI FIERCE＋LO FIERCE＋↓↘→
（2）LO POWER＋HI FIERCE＋↑
（3）HI FIERCE＋LO FIERCE＋←↙↓↘→







日本物產街機CLASSIC

製造商：日本物產
發售日期：12月29日
價售：4980日圓

PS　ETC　2P.

近來不知是否正在吹起一股「懷舊」的旋風，不少製作公司也不約而同的推出不同種類的懷舊作品集，其中的一隻——《NAMCO MUSEIUM》已在早前為大家介紹過了，給人的感覺是非常的親切，然而這次為大家帶來的《日本物產街機CLASSIC》卻有點不同了。

首先，這隻《日本物產街機CLASSIC》其實早已在超級任天堂中推出過了，相信如果大家一定不會忘記的，所以這次推出的《日本物產街機CLASSIC》給人的第一個感覺是「屈錢」。

但話分兩頭，這次推出的《日本物產街機CLASSIC》的確是和上次的有一些分別的，而最大的便是《日本物產街機CLASSIC》內加入了以前三隻遊戲的新版本，所以這次是有六隻遊戲可以玩的。此外，在遊戲之中亦有一個可以看以前日本物產所出品的遊戲的街機說明書，不過，只是由1978年至1986年為止。

這隻遊戲入的六個遊戲分別是《MOON CRESTA》、《SF-X》、《CRAZY CLIMBER》、《CRAZY CLIMBER'85》、《FRISKY TOM》、《TOM'S STRIKE BACK》。





MOON CRESTA

其實《MOON CRESTA》這遊戲真的可以算是射擊遊戲之中的經典，在以前，這遊戲是和NAMCO的《GALAGA》齊名的，所以，這遊戲是有一定的吸引力，這又被稱為「合體戰機」的遊戲主要的內容非常簡單，玩者要將所有的敵機擊落，而且，每過了一定的版數之後，便會出玩一個BONUS STAGE，玩者要成功的將兩部戰機合體，這樣不只可以得到分數上的獎勵，而且，自機的力量也因而增強，「合體戰機」這名字也是因為有了這個BONUS STAGE而命名的。

經典這名字其實也代表了「老」的意思，所以這遊戲已是有相當多年的歷史了，而且玩機的人們也已不大記得這遊戲了，所以，《MOON CRESTA》其實只可以說是已被「淘汰」的遊戲罷了。









SF-X

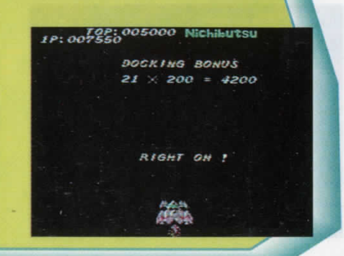
《SF-X》是《MOON CRESTA》的第2集了，遊戲性質方面是完全沒有改變的，改變的是遊戲本身的質素，但不是所有的也得到改善的，首先，畫面方面是一點也得不到改善的，再加上和上一集完全一樣的玩法，怎不教玩者感到厭倦；而令玩者感到安慰的是敵人及自己的戰機是全新的設計，不過，依然是如此的「老土」。

總括而言，《SF-X》這遊戲只是前作《MOON CRESTA》的一個翻版，而且是完完全全的「抄」，遊戲方式、遊戲的色彩以致遊戲本身的所有小節也是和上集一樣的，實在叫玩者非常的失望，再加上《SF-X》本身沒有任何特色，更使遊戲的受歡迎程度大減。







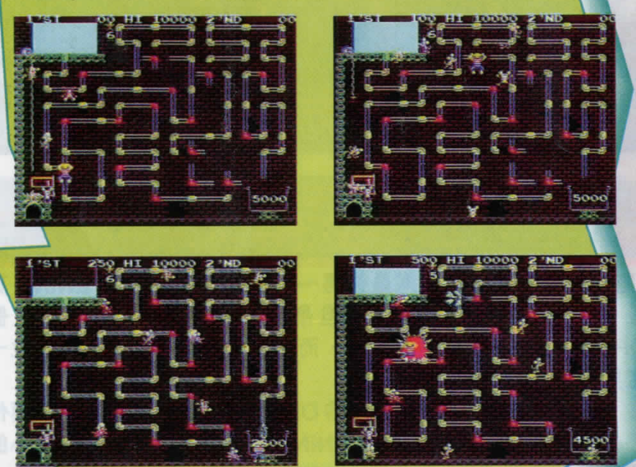




FRISKY TOM

單看名字相信各位一定不知這個遊戲是一個怎樣的遊戲，其實這是一個沒有多大新[意的遊戲。《FRISKY TOM》可以說是一個「駁水喉」的遊戲，玩者最主要的目的是要將所有的水管接通，讓水能夠順利的通過，目的……便是要讓美女用些水來沐浴，嘩！不得了！過版之後真的是有美女在出浴呢！但大家可以放心的，因為這個版本和超級任天堂的版本一樣，是非常的「清潔」。

玩者不是可以非常安全的便可以完成任務，事實上在遊戲當中，是有不少敵會向玩者進攻的，牠們全都是老鼠，這些老鼠也分為多種的，只有紅色才會將玩者殺死，但要小心牠們破壞水管。

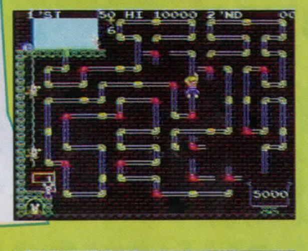


TOM'S STRIKE BACK

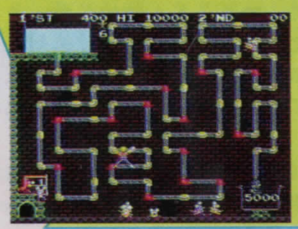
《TOM'S STRIKE BACK》這遊戲便是《FRISKY TOM》的續篇，遊戲的玩法基本上和以前的《FRISKY TOM》沒有分別，而且甚至一些圖版也是完全一樣的，所以玩者真的可以用以前玩的一套來對付這遊戲也可以的。

《TOM'S STRIKE BACK》真是一隻說無可說的遊戲，這遊戲根本上便是《FRISKY TOM》的翻版，毫無新意，而且製作的人員很明顯是沒有心機去做這隻遊戲，一樣的敵人、一樣的圖版、一樣的玩法，這些一切一切，表示出這遊戲的一文不值，亦是製作人的羞恥！

不論是從那個角度看，《TOM'S STRIKE BACK》也是和《FRISKY TOM》一模一樣的遊戲，玩一隻已等於玩兩隻遊戲了。







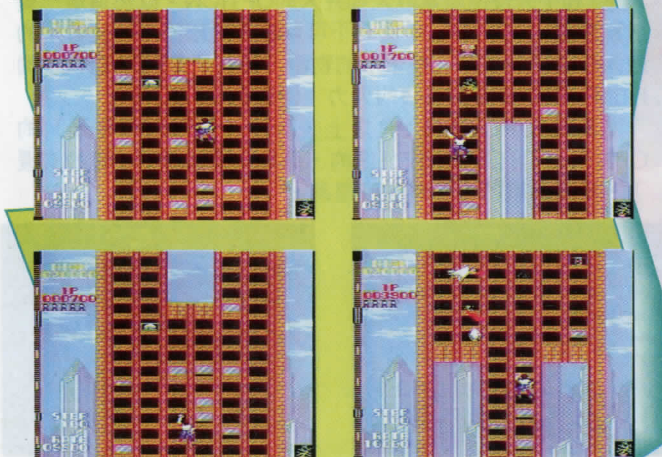


CRAZY CLIMBER'85

單看名已知這是《CRAZY CLIMBER》的85年版，而事實上，《CRAZY CLIMBER'85》和上集的玩法是完全的一樣，但是其受歡迎程度則沒有受到影響，原因便是不論遊戲有改變又或是一點改變也沒有，玩的人不同，走的方法亦不同，所以遊戲的變化便變成無限大。

相比起《CRAZY CLIMBER》，《CRAZY CLIMBER'85》是比較易玩的，因為在敵人的數目上是不會有《CRAZY CLIMBER》那麼多，而且他們的位置是不會那麼「惡毒」的，所以對玩者而言，是比較易上手的；在圖版的設計上，亦明顯的花了一定的心思，變化亦比《CRAZY CLIMBER》為多。

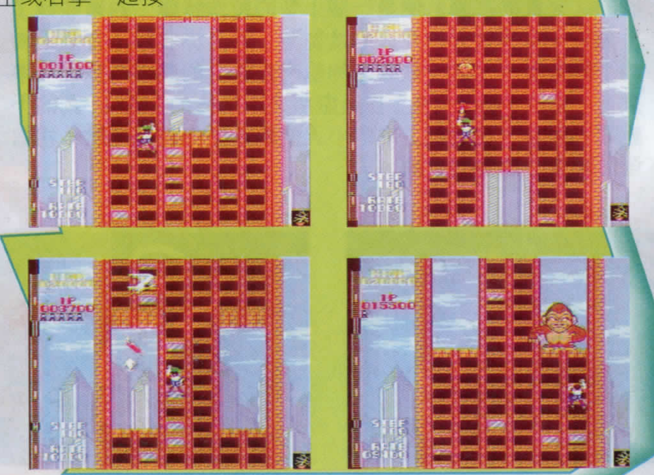
總括而言，對初玩的人而言，《CRAZY CLIMBER》實在是一隻比較難玩的，反而新作《CRAZY CLIMBER'85》則比較易於處理，所以，大家還是先玩《CRAZY CLIMBER'85》吧！



CRAZY CLIMBER

這又是一隻可以稱得上是經典的遊戲！《CRAZY CLIMBER》這爬樓遊戲真是一隻不知令多少人懷念的遊戲，遊戲雖然是非常的簡單，玩者只是要爬到頂樓便算是過版，但是說話容易，做起來便困難重重，而在玩者爬上樓的時候，是有很多敵人會向玩者襲擊的，最常出現的便是將花瓶擲下的人了，所以一定要小心一點。

相信這遊戲令玩者傷腦筋的便是其操作方式了，其實是非常簡單的，首先是要弄清一點，十字掣是左手及左腳，而△、×、□、○則代表了右手的、上、下、左、右，如果要不斷的向上爬，便要不停的順序按「↑×」、「↓△」、「↑×」、「↓△」……要左右行則要兩個左或右掣一起按。





～究極無敵銀河最強男～
超兄貴



《超兄貴》這個名字相信大家一定不會感到陌生，因為早在PC-ENGINE的年代已有這遊戲的出現，當時，《超兄貴》是以射擊遊戲的形式出現，而之後亦推出過同名的對戰格鬥遊戲，但是這超級任天堂的遊戲並未受到廣大玩家的喜歡。

《超兄貴》這遊戲最受人「注意」的便是其人物的設計，使用大量的真人（而且是充滿肌肉的健美先生，初推出時曾受到一定的批評），這種做法真的是一種非常冒險的，但是在某層面上，這遊戲已得到了認同，所以《超兄貴》這遊戲這次捲土重來似乎是理所當然的事。

這次在PLAY STATION推出的《超兄貴～究極無敵銀河最強男～》是一如PC-E版的是一隻射擊遊戲，而且全的人物也是利真人演出，所以會給玩者一種十分新鮮的感覺。

OPENING

《超兄貴～究極無敵銀河最強男～》這射擊遊戲的OPENING真是一個非常精采的作品，但是在一些人的心目中，這個OPENING是一個變態的作品，而且意識非常不良，所以各位一定要看看這個OPENING。

在「欣賞」這個頗為「惡毒」的OPENING之，前各位一定要作好心理準備，因為在這個OPENING之中，不乏一些頗為嘔心的鏡頭，但是不要以「有色眼鏡」去看這作品，因為當中的工作人員其實是花了不少的心血去製作的。現在就讓大家一起看看個OPENING的片段。









兄貴之花園

在按START之後，玩者會有五個不同的選擇，而最後一個的「兄貴的花園」便是一個小型的製作特輯，內裏收錄了主角——韋馬太天和弁天的造型照，而且亦收錄了各個人物的不同造型，尤以「最有型的肌肉先生」的篇幅最多，而事實上，這位「肌肉先生」在這遊戲之中所佔的「戲份」真的不輕呢！而且，在遊戲之中的小天使的造型亦甚為趣緻，相信各位玩者一定會同意的。

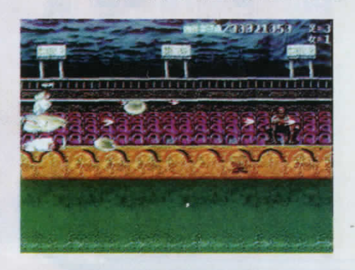
POWER UP與OPTION

在這遊戲之中，玩者要控制的是韋馱天和弁天，而「肌肉先生」和小天使便是韋馱天和弁天的OPTION。既然這是一隻射擊遊戲，POWER UP便是不可以缺少的環節，一些特別的敵人死後便會留下一些蛋形的物體，那些便是POWER UP的ITEM，但如要得到很強的火力，便要「食多多」了。

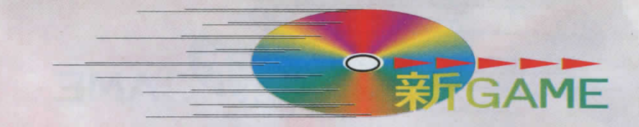
而且在POWER UP之上，玩者（韋馱天和弁天）的OPTION也可以POWER UP的，而且在這些OPTION的支援下，玩者的戰鬥會變得比較輕易。











STAGE 1

這一版其實是大增送的，因為這版只是要玩者利用一個「大隻佬」來將一些敵人打倒，不過，這個任務其實並不簡單的，因為敵人的體積是極細小的，而且全都會放彈，雖然玩者是可以用LASER來將人的彈消滅，可是所謂「蟻多嚟死象」，玩一不小心便會中彈。

有一點是須要注意的便是這版如果玩者是被打落的話，是會一個CREDIT去計算的，這是極不化算的，所以玩者一定要小心去應付，免致不必要的損失。





STAGE 2

在這個「巨大」的花園之中，玩者便是要對付一些非常奇怪的敵人，當中最厲害的莫過乎是那些手持機關鎗的「機械人」了，這些機械人是可以放出3 WAY彈，但是玩不月害怕，因為這些3 WAY彈是可以利用自己的彈來對付的，所以玩者不妨正面的向這些敵人挑戰。

而這版的嘔心BOSS的攻擊簡直是……要注意的是其下部的攻擊，一定要先引開他的注意，再走到頭的前方閃避，這樣便可以安全的過版。





STAGE 3

這版是絕對的「人海攻擊」，因為這版的敵人是一些高中生，而且地點是在運動場之內，玩者要面對的敵人有很多，其中最難應付的便是那些扮演天鵝的「男生」和可怕的「人型自護」，但是，這兩種敵人一方面是非可怕的，然而亦是帶有POWER UP ITEM的，所以玩者一定要把他們盡量的打落，以得到最大的POWER UP。

這版的BOSS是由高中生「合體」而成的「人型金字塔」，這金字塔可真是「得個樣」，威力不大，可以輕易避開的。





STAGE 4

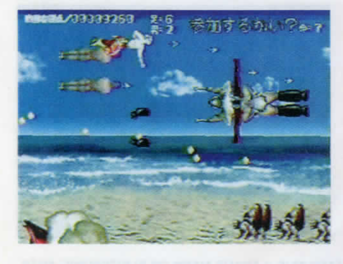
這是在遊戲之中唯一的「海戰」，可是，這版的敵人卻是異常的可怕。是那些人頭？不是！是多而密的小型飛彈？不是！那麼是甚麼呢？最可怕的原是「可愛的美人魚」，這些美人魚的攻擊可說是異常的凶狠，他的攻擊不是來自正的，而是來自上方的，而且是4連的散彈！所以美人魚真是「早死早着」！至於BOSS的「牛蛙」是很易對付的，只要將自機放在牛蛙的底部，利用OPTION來對付他吧！

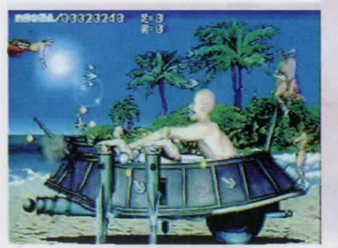




STAGE 5

又回到地面了！這一版是在海邊進行的，而敵人方面則是一些「本來非常可愛」的鳥獸，例如那些海鷗和貝殼便是很好的例子，這樣一來，本來美麗的海邊便成了一個可怕的戰場。最可惡的便是一種由鯊魚騎着人的兵器，不要輕視這種敵人，因為這種敵人是可以給玩者帶來POWER UP ITEM的，所以不可以放過他們的！另外一種可以為玩者供給POWER UP ITEM的便是可以放出「鐵甲飛拳」的敵人，但此敵人的攻擊力大，而且很難打中，再加上ITEM只有一個，所以不要勉強去拿。





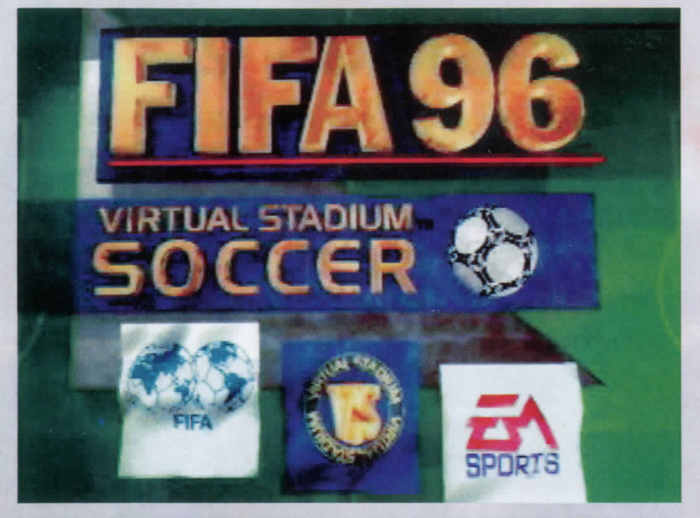
STAGE 6

在一個鐘孔洞之內，正是敵人的集中地，玩者要奮力的迎抗大量的敵人，包括了可怕的「人頭蝙蝠」，這種敵人可怕之處不是其攻擊力，而是其數量。此外，可以得到POWER UP ITEM的敵人有「青蜓人」及「蜜蜂人」，此二者的攻擊力也是這版之中數一數二的，所以如要得多一些POWER UP的話，相信要付出一定的代價呢！

此版的BOSS是由3部份組成的，所以擊也是分開3次的，第1次是「吹氣人攻擊」；第2次是「擴散彈＋LASER（1支）」；最後則是全方位的攻擊。







FIFA 96 SOCCER 足協足球96

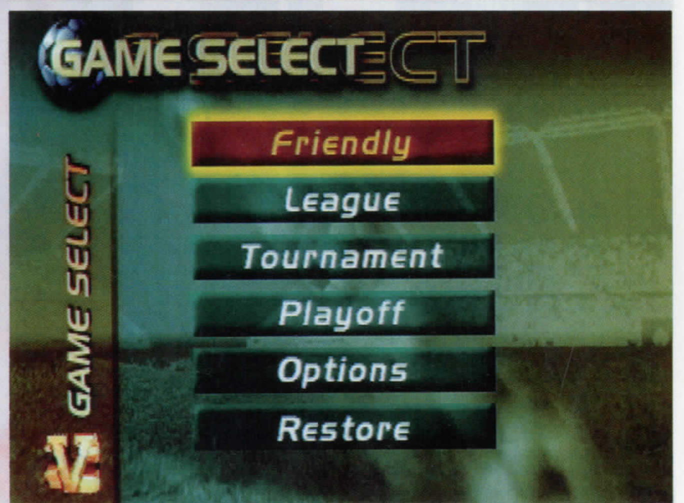
有香港隊嘅足球GAME



相信讀者們均玩個不少足球遊戲吧，但一向以來閣下是否只操控自己所擁戴的超級勁派呢？查實身為香港人，你又有沒有想個香港代表隊會有朝一日衝出世界，取得世界盃呢？如果有，「足協足球96」便可令你完成夢想。







以現役球隊進入遊戲

雖然不少地方中「足協足球96」均與「VIRTUAL STADIUM」十分相似，但當中最令玩家心儀的除是細緻的人物動作外，便絕對是遊戲中的各支勁旅均是現實中現役的球隊，而且就連球員也以94至95年為標準，每隊成員與真實球會成員一模一樣。而在大系上，所有球隊共分為十三組，分別是INTERNATIONAL、EA CUSTOM、蘇格蘭、德國、意大利、法國、瑞士、芬蘭、美國、西班牙、馬來西亞、英國及巴西。當中每組均代表不同的地區及有齊所有球會，至於在INTERNATIONAL一項中便是各國家代表隊，而香港隊亦被收納於此項中。此外「EA CUSTOM」便是選用各國或州的明星隊，當中有世界明星隊、歐洲明星隊、英國明星隊、荷蘭、亞洲、非洲、德國及意大利明星隊。至於在隊員方面的資料亦OK、當中港隊球員包括李健和、巴貝利、山度士及李偉文等，除少了一名譚兆偉外也完全無誤。不過巧不成話，早前譚兆偉已因傷退出港隊，故基本上港隊的資料已與九六年版本相同！

遊戲中的四項模式

FRIENDIY

即友誼賽，更直接的解析是作二人或與電腦自由對戰。當中玩者可於十三組中選出各地區的球隊作賽，而且更可以不同地方的球隊對戰。在上格移左右選定地區後便可移下及左右選球隊，之後按口鈕轉換選擇2P球隊，最後按O決定及正式進入遊戲。

LEAGUE

即聯賽模式，玩者選定隊伍後便進行世界盃外圍賽，以取得世界盃為目標，同樣地可選用香港代表隊。









TOURNAMENT

INTERNATIONAL TOURNAMENT

同是以取得世界盃為目標，遊戲中連玩者在內會選出二十四隊乃分成六組作賽，最後剩下進入決賽的兩隊會分別成為冠軍及亞軍。

DOMESTIC TOURNAMENT

形式上與INTERNATIONAL一樣，但隊伍數目則減至八隊，可說是較快速完成的模式。

PLAYOFF

連玩者在內隨機抽出十六隊球隊成為十六強，同以成為世界冠軍及取得世界盃為目標。

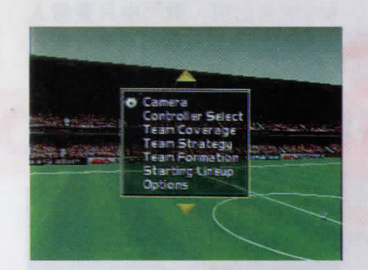


絕對夢幻組合

於FRIENDLY模式中，如玩者在選地區時選「EA SPORTS」，之後再選擇CUSTOM TEAM便可自組一隊隊伍，而成員方面則是於一組中的球員選擇，但進入此模式時請緊記使用記憶卡。

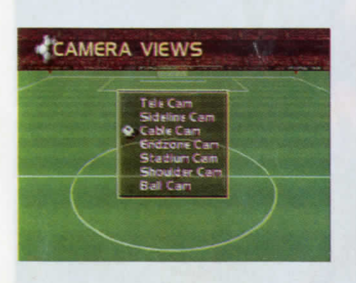
生死悠關的調教畫面

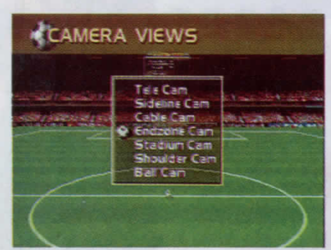
在比賽開始或中途時，玩者只要按START暫停遊戲便可入調教遊戲的模式，而當中更涉及到球隊的戰術、陣式等，故在開場前請務必先行調教。



CAMERA VIEWS

遊戲中共有七個不同的視點供玩者選擇，玩者可選用自己喜歡的視點進行遊戲。





CONTROLLER SELECT

決定由人手操控或交予電腦自動操作。

TEAM COVERAGE

調教設定球隊的後防、中場及前場範圍。





TEAM STRATEG

決定球隊的作戰方法，如防守、攻擊及長傳等，調教後球員的位置亦會因應戰術而作出協調。

TEAM FORMATION

決定球隊的陣式，如清道夫、4-4-2等



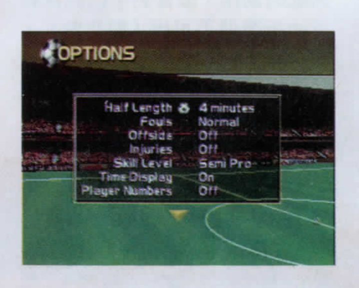


STARTING LINEUP

更換球員

OPTIONS

調教遊戲的細節如比賽時間，難易度及越位等。





鬥神傳 2



新系統上的轉變

DOWN 攻擊

當敵人倒下時，只要同時按□＋×便是弱攻擊，△＋○則是強攻擊，但要注意的是強攻擊後會有一段硬直時間，換句話來説是如不能擊中便會給對方還擊的機會。

究極寶技

新系統中最矚目的一項，畫面下角是各有一稱為「OVER DRIVE」的計的，當人物攻擊、被攻擊及被挑釁時，計中的能源便會上升，而當計貯滿及變成紅色時，人物便可輸入指令□＋△＋×＋○使出究極寶技，而且此技的破壞力更可與秘傳必技不分上下。

前衝攻擊、假身

正如前作般，→→是前衝的指令，但新作中當前衝時，只要按攻擊鈕（△、□、X、○）便會有不同的衝前攻擊。此外前衝中按側轉（L1 、 L2）便會突然側轉，由於前衝時的動作是一模一樣的，故此假身於戰鬥中是絕對不能忽視的。

BACK 攻擊

於系統上，不論是新是舊，只要是從後攻擊便會有 1.5 倍的破壞力。故基於公平或令戰鬥更多變化的前題下「BACK 攻擊」便告出現。戰鬥中只要敵人於後方出現，只要按基本攻擊鈕便會自動向背後的敵人攻擊。但亦由於此點，故如想再面向敵人便一定按方向桿來調教，否則便會一直背脊大平賣。

挑釁

於戰鬥中，在按 SELECT 鈕後人物便會向對方作出挑釁動作，但要注意的是人物在被挑釁後「OVER DRIVE」是會增加能源作究極寶技之用的，故使用前必須三思。

退化主角 EIJI • SHINJO

不論是 SATURN 版的「S」或是前作，身為核心主角的EIJI 一向也是平均型的人物，故不論是攻是守 EIJI 均有不俗的水準，然而「2」中卻由於部份必殺技的出入而令其攻擊能力退化，取捨之下是令 EIJI 變成較重於防守的主角式人物。

基於「鬥神精神、碌成人球」的典型鬥神作戰口號，故必殺技中的「裂空斬」又再一次論為牽制及「應酬」的技倆，同時由於側轉是以對手作圓心作滾動前進的動作，故當對手已到達較近的距離便不可出「裂空斬」，因為對手大可在使出的預備動作時側轉，並在使出後的硬直時間中作出「報答」。同樣地，預備時間更長的「炎刃修羅破」亦有以上的缺點，但如對手又是放飛劍的傢伙，便大可在中距離時玩「鬥波」，佢有一個時你有兩個，理論上可以第一個打和，第二個食佢硬直。至於所謂改良了的大「飛昇斬」便是今期死穴之一，由於大「飛昇斬」的上升高度比以往高出了不少，換句話來説是滯空時間長了，所以如不能夠將對方「片」低，到你落地時便開心了（對面嗰個）。此外，「骸割」亦是今期死穴二號，本來跳前大劈是不錯的攻擊，但偏偏跳得太遠，戰鬥中時常跳到對方身後劈空氣，加上之後硬直時間太長，大佬，今期有 BACK 攻擊㗎！至於在基本戰法方面，便用 EIJI 便要善用其前衝攻擊。在形式方面，前衝大斬是跳斬轉身，成功便會站在對方身後，手快可出招食佢1.5，身慢會被 BACK 攻擊；而前衝大腳是筋斗踢，中者必定被抽起倒地，而且判定比大斬大，故可作一擊即離之用。至於前衝細腳便可作連招的開路之用，但記著不要亂用大「飛昇斬」。另外食糊技倆方面，細「飛昇斬」由於距離短而快，故可説是不錯的陰招，加上下大斬是前削加站立挑刀食兩 HIT，故筆者的基本功是前衝細腳，中不中也可蹲下大斬後加細「飛昇斬」，通常電腦叻極也會中第三招彈開，之後加上 DOWN 攻擊便可作第二輪攻擊。另中距離「蹴擊彈」埋身後蹲下大斬亦是一個不錯的選擇。







佛山無影腳 KAYIN • AMOH

身為二號主角，KAYIN的基本能力當然與EIJI差不多，但於「2」中KAYIN便明顯強化了不少，不像EIJI般退化了。在隔空攻擊方面，「SONIC SLASH」同是應酬用技倆，但相比之下「SHOULDER CRUSH」卻比以前更快，用作突擊可説無往而不利。至於在「DEADLY RAISE」方面其實也受到一定程度的改動的，在使出大「DEADLY RAISE」時，KAYIN會作二段衝刺才上升，而且是以45度上升，故即使不得手也沒有EIJI般大鑊。而「RADING SUN」仍是可作制空攻擊的技倆，同時亦可跳到對方頭頂才出食1.5。不過在背向台邊時便切忌使出，因為在出招時KAYIN是會彈後一小段距離才落地的，另在鬥神奧義「RAINBOW SPLASH」方面，其攻擊是先以三色「SHOULDER CRUSH」快速踢向對手，最後一個後翻將敵人抽起。以破壞力來説，此技的確頗大無朋，而且十分之華麗，但其指令是「→↘↓←↙←→←＋○」，真係有無複雜的，難出之外更工程浩大，理論上隔離個聽到你入招入到鬼殺咁嘈，肓嘅都知你做乜啦，你話佢會唔會係你成功前劈咗你先算吖嗱。至於究極寶技方面，佛山無影腳「HELL GATE」中後敵人會跌在自己前面，通常可送多個細嘅DOWN攻擊。而「UPPER GLIDE」其實便是EIJI的蹲下大斬，埋身算是不俗的制壓技。另於前衝攻擊方面，斬的方式是與EIJI一樣，但腳則好用得多，細腳是前滾翻加倒立迴轉腿，大腳是前空翻踵落（武術上稱為「鐵鞭」），兩者均可十分有效地作出突擊，而且細攻擊因前滾的關係，故時間如配合得直更可以此避波及食對方硬直時間，故在基本戰略方面，以前衝大腳開路及蹲下大腳便十分有效，因為KAYIN的蹲下大腳是掃360度的，故相對敵人跳到側面亦可以此作制壓，之後埋牙以



「SHOULDER CRUSH」追擊亦OK。





芭蕾舞大叔 RUNGO • IRON

以前曾經説過RUNGO是一名十分之惡的人物，而於「2」中，他仍然很惡，而且十分無賴。在舊招方面，「大地之怒」仍是又短又易避的直線攻擊，故又是列作應酬之用。「大地之醒覺」則是一招令人摸不著頭腦的攻擊（包括用者在內），跳前半空作俯衝式頭槌但命中率奇低，幸好起身夠快，通常也免受DOWN攻擊之苦。至於「大地之雄叫」仍是一招靠嚇的突進技，最好少用為妙。不過剩下的新技「風與太陽之怒」及「橫蠻蹴」卻十分之有效。攻擊方法雖然有啲難頂，但手持大棍像跳芭蕾舞般自轉的「風與太陽之怒」卻是一招十分有效的牽制技，此外「橫蠻蹴」是一面大踏步向前推進一面向前「伸」三腳的技倆，只要中第一腳便會硬食三腳，加上即使擋著也可將之「伸」開，故只要配合時間便可將對手控制於自已的有效攻擊範圍，。不過另一方面，「爆烈大自然」、「大陸擊沈彈」及「大地百祭」卻是廢招中的廢招，「爆烈大自然」可説是「撞蠻蹴」的強化版本，總數共踢七腳，但致命點是踢踢吓會移到側面給敵人BACK攻擊，而且踢完七腳後RUNGO竟會表演頭暈，問你怕未！至於「大陸擊沈彈」就真係唔慌唔沈，前衝蹴擊後向前上方大跳脱離，對方只要一擋之後便可等你落地。而「大地百祭」則與前作一樣，只要側轉便可避開，除非作出生死一擊，否則少用為妙。

由以上種種看來，RUNGO的戰略是以舊方法配合新招「風與太陽之怒」及「橫蠻蹴」。簡單點是先以「風與太陽之怒」作埋身牽制，當自轉完畢即以蹲下大腳作360的掃擊。另一方法便是沿用舊招滾到敵人隔鄰以蹲下大腳及以「橫蠻蹴」大踏步，但如已面向台邊便不要使用，否則會大踏步跳樓。至於總括來説，RUNGO由於活動較慢，故要作較勤力的密食攻略，切忌操之過急，「穩守突擊」可是RUNGO的取勝之道。





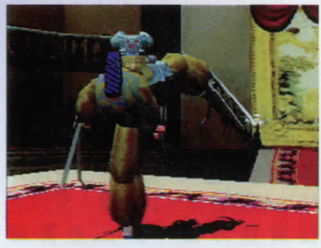


飛街老伯 FO・FAI

於眾多人物，福伯可是最令人頭痛的一名，此言所指的不是他很難對付，相反是很難將福伯使用得法。在出招表中一眼望去，十招著九招也要玩波，但所有玩波招式也必須在準備動作後才能使出，好大空擋喎。

於必殺技上，「疉發破」是向前方放出一個大波，雖然不是射出，但有效距離已算是不錯，「疉疉發破」其實只是於空中向下放波，由於滯空時間長，故最多可放三至四次才落地，絕對適用於突襲方面，而且由於可控制出招時間，即使對方使出對空技也可立刻先發制人，取得制空權。至於「喝烈砲」亦如前作時一樣被列為禁招，由於飛得又高又遠，故只要稍一失誤便有七成機會RING OUT。另「疉怒呼車」仍是一招十分好用的突進牽制技，被攻擊者即使擋著也會扣去不少量能源。而「疉破」則是今次最令人拍案叫絕的蠢招，使出後福伯會臥地向天放波，但此招只要敵人不接近便會宣布失敗，唯一功用是如敵人跳起攻擊或對空技失誤時可作「接機」用，但實際上有沒有如此準確呢？聽講有樣嘢叫DOWN攻擊喎。另「媚露和了」其實便是前作「伸延斬」的延續。於鬥神奧義方面，雖然福伯有三招之多，但其指令均複雜到離譜，入十次中一次已叫利害，故大可棄之不用。「怒呼怒呼疉怒呼車」基本是「疉疉發破」的超強化版，中者起碼扣四分一體力兼彈開，「疉風玲虎」是純粹的近身技，而「疉疉斑斑疉斑斑」則是福伯唯一射程達遠距離的技倆。

在基本戰法方面，其實只要沿用前作方法便OK，先跳到對手頭頂便出「疉疉發破」，之後DOWN攻擊。另如埋身搏鬥忌波招，取而代之的是以蹲下大斬劏到敵人或使用投技。此外亦可先以「疉怒呼車」作突進，之後配以BACK攻擊或蹲下細斬開加「媚露和了」。至於秘傳必殺技「怒怒疉發破」則改良了不少，在收招時會以對方為中心以「疉怒呼車」前進，換句話來說是不怕會像以往般分分鐘出招後身處台外，RING OUT下場。







再見仍是女王 SOFIA

不論是前作還是「S」，SOFIA 腳也是一名十分好用的人物，而於新作中，SOFIA 姐仍是一派的女王風範，擊者或被擊者均會高呼萬歲。此外加上在新作中改良後 SOFIA 便更見無敵。

由於前作中 SOFIA 並沒有對空技，故沒有制空能力便成為 SOFIA 的致命點，但在「2」中，「THUNDER RING」如使出輕攻擊便會向前射出，但重攻擊便會斜上放出，換句話來說是補充了對空攻擊。此外空中「THUNDER RING」的輕攻擊是空對地，重攻擊是空中水平放出，因此 SOFIA 於新作中亦加強了制空權。此外以往隨心而法無法控制的「AURORA REVOLUTION」雖仍是亂轉一通，但由於可在空中使出，故同時亦可減低了轉出街的危機。至於新技「LOVE SHOWER」卻與 EIJI 的「骸割」一樣，時常會跳過籠於對方身後著陸，故還是少用為妙。而「RATILE SNAKE」則沒有改變，仍是亂鞭向前方130度攻擊，對手即使側轉也會中招。至於鬥神奧義「SALAMAIDER」則是「RATILE SNAKE」的前進強化版，中者起碼扣四分一，但由於指令與 KAYIN 的「RAINBOW SPLASH」一模一樣，故適宜於手痕時試用。但一方面，究極寶技中，SOFIA「LOVE LOVER」可是全場最惡的，表面上是「AURORA REVOLUTION」的勁抽版，但其可怕之處是一接觸到敵人便會以對方為圓心狂轉攻擊，中者根本無法完全擋格，在實驗中即使是自動防守也不能全數擋去，於後半段必定中招彈開。而「CALL ME QUEEN」則仍是起動時瞬間無敵，對手除非在起動前先行截擊，則必只有擋的一份兒。至於在戰術上，防守時 SOFIA 可以不同的「THUNDER RING」作牽制，而進攻則可先以細斬開路，之後以「RATILE SNAKE」攻擊。此外亦可以空中「AURORA REVOLUTION」作突入敵人防守範圍之用，之後埋身使出「RATILE SNAKE」也是不俗的方法之一。







暴走靚妹 ELLIS

今次餐刀妹妹 ELLIS 仍以餐刀出賽，但從外表比較ELLIS對餐刀就長咗啲，不過判定距離就差不多，而威力亦比前作勁好多，一吓唔覺分分鐘以為自己用緊「侍魂」隻「辣糕露露」。相比之下，ELLIS 招式上並沒有甚麼大改動，但新系統便絕對有利於ELLIS，故此新作中 ELLIS 已變成最無敵的人物（識用嘅話）。

在判定上，「SAW WIND」的破壞力比以往已見強大，最碼對手會知道自己已經中招，而「ARC SLASH」是於空中使用，出招後斜下衝向地面，「SEIKRUE DANCING」亦是於空中使用，能於空中後翻劃出光弧。至於以上兩招通常也會先跳起或使出「HOMING SWALLOW」飛到對方頭頂或身後才使用，盡量以背打來食 1.5 倍的破壞力。至於新技「「ROLLING HOP」雖然破壞力強勁，但由於是原地自轉來做出一防護網，故可說是純粹的防禦攻擊。而鬥神奧義「STARDUST NIGHT」，指令上已不算難入，故戰鬥中不妨試用，而其攻擊可說是由「SAW WIND」、「SEIKRUE DANCING」、「ARC SLASH」加星塵的四段攻擊技，中者最多扣一分半體力！而且於意義上，頭三段攻擊其實只在於破壞對手防守及站於星塵的射程範圍內，故中了也不會扣太多，但最後一段的星塵已定已扣足差不多一半！另究極寶技「KISS KISS KISS」亦十分正斗，由於使出時 ELLIS 會先衝前，並在接觸到敵人後才進攻，而其前衝速度又頗快，故當可使用時便應趁機使用。理論上如順利的話，起場時先來一個「STARDUST NIGHT」，之後在貯滿「OVER DIVE」計後使出「KISS KISS KISS」已可立刻換下局對手上陣。至於在秘傳必殺技方面，「FRANCH KISS」並沒有改動，仍要注意於起手式時被對手先發制人。而在攻擊方面ELLIS



今期竟可運用系統作出暴走攻擊，玩者只要向對手前衝，之後在中距離使出「HOMING SWALLOW」便會直線向對方頭



頂飛去，跟著玩者的工序便是看準時間在經過頭頂時使用「SEIKRUE DANCING」打對方 1.5 倍，之後再前衝……



我背脊有個箱……MONDO

唔知係唔係唔多受歡迷，新作中門土叔除背脊多佐個箱之外，必殺技的改動並不明顯，而且最弊是其秘傳必殺技仍是蠢招中的表表者，真係大整估。不過好彩今期佢背脊有個箱，傳説每當個箱打開就有不幸嘅事情發生，如果唔係睇怕土門叔都可以關門大吉、入土為安囉。

於制空方面，新技「疾風天突擊」是斜上刺向上空，而且長槍更會伸長，換句話來説是加強了門土的對空制壓力。另「豪力天舞」仍是垂直上升的升龍，除本身有一定的攻擊能力外，通常都會搭多一個於半空使出的「豪力雷神」的，而且由於可在半空隨時使出，故玩者大可以看準距離及目標才輸入指令。而由以上兩點看來，理論上門土的制空能力是不弱的，故戰鬥中不妨於中距離時使出空中攻擊作先制。另於地面攻擊方面，「豪力風神」仍是一把會前進一小段距離的人形大風扇，缺點仍是定要一擊得手，否則在收招的硬直時間便給機會敵人反攻。而「疾風突擊」則可説是門土的慣用技倆，一時上段一時下段的交替攻擊可令對方措手不及，但由於此技的預備動作在「2」長了不少，故最好善用其伸長的特性作較安全的中距離攻擊。至於鬥神奧義「狂力邪紅烈舞」則可説中看不中用，雖然中者差不多扣去三分一的體力，但由於起動動作太長及指令很易錯誤地變成跳高放「豪力雷神」，故使用時要看清環境才行事。而究極寶技「超力門土砲」則可説是門土的食糊技倆，由於此技即使中一粒也會重創，故即使是單純的直線攻擊也不能小看，一粒翻本，爭好遠㗎。但另一方面，「超力大佛滅」卻仍是咁蠢，先跳到最高點，之後放出大量光彈，但由於跳高需時，加上光彈只射到中距離及遠距離，故敵人在跳起時衝前到近距離便不得了。至於戰略方面，由於長槍的判定遠，故基



本上門土是一名中距離戰士，而當對手接近戰，蹲下大腳掃下敵人再拉遠距離，或是以站立大腳



破壞防守再加「豪力風神」便是門土的慣用技倆。





笨蕉騎士道精神萬歲 DUKE • B • RAMBERT

從前DUKE可是鬥神中數一數二的熱門人物，誰知道「2「後竟聲望大跌，以前的擁躉竟陸續再尋良駒。至於原因亦是一個「笨」字，人做鬥士佢做鬥士，佢話DOWN攻擊乘人之危唔符合騎士道精神，於是在「2」中偏偏喺佢無DOWN攻擊，當玩者貪過癮輸入指令時，佢竟然仲夠膽死指住人哋叫人起身，於是對方便立刻起身，仲係佢收口之前兜頭劈佢一刀……

在必殺技上，其實不論新技或舊招的改良均令到DUKE的攻擊力大增，原因大概是補足他沒有DOWN攻擊的問題吧。但由於這樣的轉變，DUKE便由一個防守型戰士變成一名絕對可主動進攻的人物。於固有技中，最明顯改良的便是「SOUTHERN CROSS」，新版本中DUKE的前衝時間明顯縮短了，相對來說也減低了因被擋去而受反擊的機會。但由於使出後的硬問時間仍是太長，故玩者必要看清楚環境才使出。而「DEATH」則仍是先掃360度才由頂劈出，故依然是作全周域護身及對付從空中來犯的敵人的好方法。至於「HELM • SLASH」是跳到半空然後向下插下大劍，但由於命中率低，硬直時間又長，故戰鬥中不常使出。另新技「HEART • ROSE」是先向前刺出三劍再橫掃，由於判定較遠，故不論攻守也十分好用。而另一新技「CORPS • FIN」便是先衝前，在向前橫砍一刀後再轉身橫砍，因此在成功使出後應面向對方背部，而玩者亦應在對方作BACK攻擊前追擊。此外，鬥神奧義「ANGEL TEARS」的指令及效果亦令人滿意，起動的時間雖較長，但出招時以上段轉一圈除可打360外更隨時可扣四分一體力，正所謂無本有利。至於基本戰術上，DUKE可先到中距離，跟著以「CORPS • FIN」先作兩擊探路及得手後補以「SOUTHERN CROSS」追擊，但因於沒有DOWN攻擊，故要待敵人起身後才能作第二輪攻擊。此外如沿用老方法蹲下作防守戰法亦依然奏效，當中如改用「HEART • ROSE」作前方突擊便更見功效。







會鑽穿你個心口嘅爸爸 GAIA

以名字來說GAIA嚴格來說並不算是新人物，但以其外型、活動能力及必殺技的改變卻是一個完完全全的新人。而以另一角度來說，卸甲後的GAIA雖沒有了以前背上的巨爪，但換上高機動力及依然霸道的必殺技卻變得更加恐佈(電腦使用時，人用無咁堅)！

在必殺技方面，「牡丹」是放出一串光彈，輕攻擊是對空使出而重攻擊是斜下對地放出，於破壞力上，全中一次重攻擊已足以扣去三分一的體力，而且由於射程可達中距離的邊沿，故以「牡丹」作先制攻擊是絕對奏效的。而「扇」便是以斬馬刀作前進360度的掃擊，可說是堅固的防禦攻擊，另「朧」可說是GAIA的必殺技倆，在輸入指令後令先轉移到敵人的另一方向才作電鑽式攻擊。此外，鬥神奧義「魔龍刀」及「五十嵐」均是好使用好的技倆，「魔龍刀」是分三段向敵人作迴轉斬，雖然破壞力不弱，但相比下卻沒有「五十嵐」般安全。「五十嵐」的攻擊是先後跳，之後以飛腿踢向對方，如擊中便會立刻不停踢向對方，形式上與「龍珠」中悟飯的「舞空腳」相似，但實際上有沒有五十腳便不得而知了。至於究極寶技「罰」是跳起後於空中斜下鑽向敵人，但由於此跳的距離並不弱，故如不能配合便會跳到對方身後，背對背玩1.5大平賣。此外，GAIA的最大弱點便是其秘傳必殺技「業火之紅」，本來此招是GAIA以手上的紅火推向敵人作攻擊，但由於速度慢，故對方只要在起動時立刻稍為拉遠距離，之後以重斬或隔空攻擊處理便能破解。而前衝攻擊方面，筆者便較推薦細斬版本，因為此技通常可作突入及破壞對方防守，之後可用投技，亦可補上「牡丹」作大肆破壞。此外，由於GAIA的側轉較為麻煩，一轉就十幾個圈先蒲頭，故當使用GAIA時便要小心側轉時攻擊節奏上的速度損失。另外「朧」仍師承自其女兒ELLIS的「HOMING SWALLOW」，雖然不能於空中接上必死技，但能剎那間到達對方身邊已是千載難逢的機會，此外由於基本站立大斬是先橫踏一步才斬下，故如想保持同一位置，便要使用「月之輪」。









地底魔人 CHAOS

新人物CHAOS的招真係地底到無論，在初期測試時不論用者與被擊者均弄得一頭霧水，但以變化及破壞力來說，CHAOS又確是一絕，對戰中除能令對手手足無措外，更可令對手精神大受打擊，頻呼「咁都得？」

簡單點來說「外道GAS」是「侍魂」中不知火幻庵的毒霧，好處是速度適中（夠陰），加上不是即時消失，故有制敵之用。而「邪道WAVE」是於空中使出的攻擊，在空中使出後會向斜下放在像「外道GAS」的物體，但相對來說速度快得多，可說是不俗的突襲用招式。「殘酷CUTTER」是鬥神版青狼前滾大刀版，嚴格來說是EIJI的飛昇斬作水平攻擊，速度快且攻擊力強，但如能擋格便可於收招時作蹲下攻擊還擊。另外「非道DRILL」則是一跳高鑽向敵人的技倆，由於速度快，所以通常用以制壓之用。而「無道RUN」便是最投機性的一招，輸入指令後人物便會在地上亂爬一通，如果好彩撞到敵人便會扣去對方體力。至於要注意的是由於亂爬的關係，故稍為接近台邊便會有危機，但在必要時玩者只要在想停止的位置再按攻擊鈕便可中止「無道RUN」。另於地獄奧義方面，CHAOS是數量最多的一名，而且其破壞力更是十分驚人，任何一式也隨時可扣去差不多四分一的體力！「地獄轟火」可說是最普通的一招，只是放出大火直向射敵人，而射程則可橫貫整個擂台。而「地獄蟒」大致上與「地獄轟火」大同小異，分別只是放出地火從地面衝向對手，只要作下段擋格便沒有問題。另「地獄破爆」便像極「餓狼」中泰利的超火炎拳，不論外型及功效均一模一樣，而「地獄山姥」便是跳起斜下射向敵人，基本上亦不難處理。至於最邪的是繼「餓狼」之後，「地獄粉碎」竟與「KOF」中草雉京的「大蛇雉」又是於功能及效果上一模一樣，故此使用CHAOS確是一件邪門的事，事關使用者隨時會以為自己打緊「侍魂」，又或者「餓狼」或「KOF」。







暴力小師姐 TRACY

從設定中得知，新人物TRACY是一名來自紐約市的問題女警。本來從可愛的外表推斷她又是像ELLIS般是失驚無神打死你的「活潑少女」，殊不知TRACY竟是巔妹一名，一起ROUND分分鐘可將玩者由頭打到尾，受害者無不口中唸唸有詞……

在必殺技方面，「ELECTRO SHADOW」是作出中段攻擊，但由於大攻擊時棍會有電，所以中招者通常會彈開。至於「HONEY MOON」簡單點來說是「街霸」中軍佬的腳力，由於其射程甚高，故一般來說亦可用以作對空技，加上進行速度極快，所以用作制壓前方的攻擊亦不錯。另「ELECTRO SPARTAN」便是一短距離的昇龍拳，但由於大攻擊是先前進一小段距離才上升，故起手式的空隙甚易被對方先發制人，因此使用時多改用細攻擊作引子，之後搭上其他攻擊。至於「JACK POT」可算是不俗的突進技，TRACY會先快速作前翻後立刻向上跳踢，命中的話必定倒下，而且由於此技可於空中使出，故可作空中突襲之作。而「KING SLAVE」基本上只是跳到對方隔鄰，是沒有任何攻擊力的，但在對方隔鄰急速下降後，理論上對方亦未必會立刻有反應，故通常在「KING SLAVE」後筆者也喜歡搭上投技或「HONEY MOON」。至於「ELEIRO DYNAMITE」則是TRACY妹妹的陰招，點解？皆因她所有招均是接近戰用，但偏偏此招是在地面放地火，而且更是要下段防守的，故於實戰時不難以招將對手陰倒。於鬥神奧義方面，「I.M.C.」是鐵山靠，但破壞力並不太強，加上DOWN攻擊亦不過是微塵般的份量，。至於「BLOOD CHEEK」則可大概扣去四分一的體力（全中的話），但由於指令十分之複雜，故還是留待得閒時使用。













系統篇

跳起後按 D 制

在空中按 D 制，角色會在空中轉身，這時是可按掣攻擊對手或在空中擋。用處在於跳前時若對手立即走到你背後攻擊。

OUT OF BOUNDS

即 RING OUT。在每版的兩邊都有障礙物，打破障礙物後再跳出去便會RING OUT，就當你輸一局。在第6戰(地車站一夜)是沒有障礙物的，小心。如在版邊，障礙物已破，就算你拉後或一直擋著對手的攻擊，都是不會 RING OUT 的。(除非你被對手擊中，或自己彈後，又或者自已後跳才會)

起身

在被擊倒後不停按 D 掣，你是會在另一條戰線上起身的。

對手選擇

與對手對戰時是有一個循環的：望月雙角→ANDY→BOB→不知火舞→佛朗哥→KIM→秦崇雷→韓虎→TERRY→DUCK KING→秦崇秀→BLUE MARY→JOE→望月雙角……每次都要打 10 個，即打少三個。之後便要對山崎龍二→BILLY→傑斯

DOWN 攻擊，起身攻擊

DOWN 攻擊，是在打跌對手後追加一擊，但並不是每個角色都有的；而起身攻擊則是被對手打跌後，在起身時同時反擊。

連續技

即 COMBINATION，順序按下指定掣的近身拳腳攻擊，亦可自行組合。所有人物共用的連續技是 A→B→C

TERRY BOGARD



專用連續技：(前衝中A)→(C)→(C)→(C)→(C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：無
建議第一戰對手：BLUE MARY /JOE /ANDY

ANDY BOGARD



專用連續技：(C)→(C)→(C)→(C)→(→+C)
DOWN攻擊：打跌對手時↓+C
起身攻擊：無
建議第一戰對手：JOE

JOE HIGASHI



專用連續技：(↓+A)→(C)→(C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：無
建議第一戰對手：JOE

不知火舞



專用連續技：(B)→(C)→(C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：倒地起身時按C掣
建議第一戰對手：JOE

傑斯・侯活 GEESE HOWARD



專用連續技：(A)→(C)→(C)→(C)→(C)→(→+C)
DOWN攻擊：打跌對手後↓→(C)
起身攻擊：無
建議第一戰對手：JOE

秦崇雷



專用連續技：(A)→(A)→(C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：無
建議第一戰對手：JOE

秦崇秀



專用連續技：(A)→(A)→(→+C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：無
建議第一戰對手：JOE

佛朗哥・巴斯 FRANCO BASH



專用連續技：A→(C)→(C)→(C)→(↑+C)
DOWN攻擊：無
起身攻擊：被打跌起身時按C

對 JOE HIGASHI

一開始便拉開距離放波（火炎拳、飛翔拳、花碟扇等等），他便會不停放颱風勾拳與你鬥波。鬥鬥下他便會以龍破腳來迎接你的波，有時更會不停以龍破腳插你的波。

若果覺得悶，又可在拉遠距離後蹲下按B掣，引到他放颱風勾拳後便跳過去。通常在著地時他便會出虎破龍。擋了後便可為所欲為的了。假若你是用佛朗哥的話，這戰法更加有利。



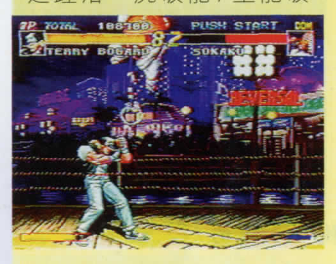
■他對「波」類有情意結，喜歡「插」過來



■他就這樣「昇」天了……

對望月雙角

待他走近時蹲下按C掣掃他，他擋了幾下便會出幻夢陣，站立擋了後便可還擊。TERRY：重衝擊拳/破裂斬→昇蹴落捶/超火炎拳3連擊。ANDY：重斬影拳/超斬影拳↓→+C↓→+C/空破彈。JOE：黃金之踵落→虎破龍/重龍破腳。不知火舞：衝前，在他著地時（→A）→（A）→（A）→必殺忍蜂（5 HITS）。秦崇雷/秦崇秀：帝王神足拳/前衝→帝王天耳拳。傑斯：邪影拳/在他使出幻夢陣時→觸身投．上段佛朗哥：流星擊/極限流星破





■擋完便痛快地反擊吧！

對 BOB WILSON

可用最基本戰法：放波→待他跳過來時→昇

若你是沒有「昇」的人物，便跳過去打他吧。

如他在未「見紅」時被打跌的話，他是會在另一條戰線起身的。你可用打晒三線的超必/潛在能力打他。又或可用「對線連招」：TERRY：接近時站立D掣→破裂斬→昇蹴落捶。ANDY：極．飛翔拳/接近時站立D掣→斬影拳/超斬影拳/飛翔拳。不知火舞：接近時站立D掣→龍炎舞/花碟扇/必殺忍蜂/超必殺忍蜂。秦崇秀：接近時站立D掣→帝王天眼拳/帝王神足拳。傑斯：接近時站立D掣→烈風拳/重邪影拳。JOE：接近時站立D掣→黃金之踵落→虎破龍。佛朗哥：接近時站立D掣→橫擂踵腳→對手打到另一戰線→接近時站立D掣→橫擂踵腳……直至永遠……





■嘿，你轉線起身都冇用㗎！

對 ANDY BOGARD

與對付JOE的方法差不多，與他們鬥下波他喜歡以斬影拳撞波。若你是出波較慢的角色（佛朗哥/不知火舞），你可待他走近時以蹲下按C掣掃腳→放波來迫開他。

在他未「見紅」時，若掃跌他再在他面前蹲下掃腳的話，通常他一起身便會使出昇龍彈的，擋了便可反擊。若他「見紅」後跌他，通常他都會在另一戰線起身的，所以如在他見紅時掃跌他，最好便在他面前使出可打晒三條線的超必/潛在能力：超火炎拳/超火炎拳3連擊/鬥氣風暴/雷擊滅絕/帝王宿命拳



■究竟佢同阿JOE有乜關係？



■轉線起身？你想點死？

對不知火舞

拉遠放波，她喜歡鬥鬥下波出必殺忍蜂！超必殺忍蜂衝過來撞波。若她使出飛鼠之舞，你便可用昇系攻擊（又或觸身投．上段）或擋完掃腳。若掃跌她後放波，她通常會在另一戰線起身。咁，你知點做啦！



■滾過來？那便彈回去吧！



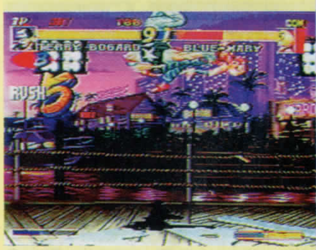
■走？我打！

對 BLUE MARY

別想跳過去打她，因她一是會用指天迴腿/瑪莉破頭擊/疾電返來打你。

最安全的方法是，待她走近時用蹲下C掣掃腳，有時她會被擊中，有時她會跳過來。她跳過來時，你可以昇她。若你沒有「昇系」攻擊的，你便一直擋，她通常會攻一輪再出指天迴腿，你便趁這空檔還擊吧。





■掃腳，她跳過來便「昇」她吧！

對佛朗哥 FRANCO BASH

若用阿 JOE，可與他「鬥波」，你是會贏他的。用 TERRY 的話，可以待他走近時蹲下 C 掣掃腳→火炎拳→他會跳過來→蹲下C掣掃跌他→衝前，在他起身時昇蹴落捶→著地時昇蹴轟擊→不中的話，著地再昇蹴轟擊。用舞的話，可拉遠花碟扇→必殺忍蜂。用傑斯只須用烈風雙拳。用「秦氏兄弟」，可用掃腳→放波。如用 ANDY，便先蹲下輕腳→他會放波→在這時跳過去踢頭掃腳。





■有時，掃完腳放波，他是會來不及與你「鬥波」的

對 KIM KAP HWAN

拉遠放波，若他以飛翔腳攻過來，便「昇」他。如他迫你埋身，待他使出飛燕斬後，便可以用站立或蹲下 C 掣（傑斯可用重邪影拳）打跌他。打跌他後放波，他是會在另一戰線起身的。若打跌他後使出超火炎拳 / 帝王宿命拳 / 鬥氣風暴，他是會「硬食」的。



■嘩，任打呀！



■他自己會走過來食超必的，放心

對秦崇雷

他是一個大笨蛋。待他過來攻一輪後，他會乖乖的使出帝王天耳拳，昇了上去的他是任打的了（你也可蹲下 B 掣引他出帝王天拳）。若打跌他後出波，他便會在另一戰線起身的；點對付他？唔使講啦啩……



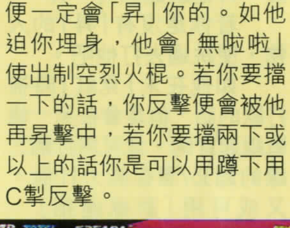
■點解佢會蠢過佢細佬？



■被嚇到縮埋一邊的帝王

對韓虎

拉遠放波他便會擋吓食吓的。他在未「見紅」時是不會使出制空烈火棍的，你可跳過去攻擊（若你想打得「放」一點的話）。但他「見紅」後，你一跳過去他便一定會「昇」你的。如他迫你埋身，他會「無啦啦」使出制空烈火棍。若你要擋一下的話，你反擊便會被他再昇擊中，若你要擋兩下或以上的話你是可以用蹲下用C掣反擊。





■他最愛波



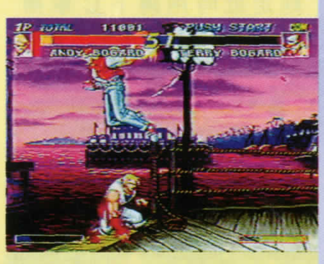
■又一個愛昇的人

對 TERRY BOGARD

與他鬥波，有時他會不停用衝擊拳撞波。掃跌他後在他面前掃的話，他一起身通常會使出昇蹴轟擊。

最不廢力的方法，便是走到版邊蹲下擋，他便會發狂地打你，擋吓擋吓，身後的障礙物便會被掣破。然後，他會在你面前使出一吓昇蹴落捶跨過你。隨著一聲「POWER～DUNK！」，他便會愉快地RING OUT。





■就算是這情況下，TERRY 哥也會自量的了

對 DUCK KING

千萬別讓他埋身。拉遠放波的話，他便會使出空旋破（通常擊不中你，會「撻」在地上任打），又或跳過來時使出空假身（←擺明等你睇定、諗定點打佢）。

為何不讓他埋身呢？因為他喜歡埋身出超必，或用新．旋風破/舞影膝撞陰你的。



■失手空旋破？點打好呢？



■我呢嘢就唔係假身喇！

對秦崇秀

拉遠蹲下B，他會使出帝王天眼拳，你可跳過去打他。若你與他鬥波，他鬥鬥吓會使出帝王天神拳。如他在原地現身，他會食波，如他在你上方現身，擋了便還擊不能，反而要被擊中後反擊(可參考對望月雙角幻夢陣的反擊方法)，如他在你後方出現，記緊拉擋，他通常會使出帝王天耳拳的。





■硬食，然後反擊！

對山崎龍二

首先，以蹲下C掣→放波來迫開他(註：如用傑斯，便蹲下C掣→烈風雙拳，他會中招的)。

若打跌他，便可這樣對付他；TERRY：衝前昇蹴落捶→擊中後再衝前昇蹴落捶，若成功的話便可屈死他。若擊不中便一著地使出昇蹴轟擊。JOE：黃金之踵落→虎破龍；如他滿了S.POWER或「見紅」，你可拉遠蹲下按B掣引他出超必的。擋了後他便會垂直跳踢腳。這時便可反擊。

假使你在版邊而他又「見紅」的話，他是會像TERRY一般在打破障礙物後以超必RING OUT的(不過，在障礙物被打破後最好站立擋，因他的←＋A攻擊是不能蹲下擋的)。



■他出完超必再垂直跳踢後，是任打的



■若他不受蹴落捶，一著地便出昇蹴轟擊吧！



■超必？看我的觸身投．上段



■他是TERRY的翻版。

對 BILLY CANE

TERRY：拉遠不停放波，待他使出旋風飛翔棍後，便用昇蹴轟擊將他擊落。若在能力，打跌他後便在他面前使出超火炎拳，他便會受的。ANDY：拉遠不停放波，待他使出旋風飛翔棍後，便用昇龍彈或超裂破彈將他擊落。JOE：拉遠不停放出颱風勾拳，待他使出旋風飛翔棍，便用虎破龍將之擊落。若有能力，擊到他便在他面前使出螺旋勾拳，他便會受的了。傑斯：拉遠不停放出烈風拳，待他使出旋風飛翔棍，使用觸身投•上段迎接他。打跌他可使用鬥氣風暴，就算離得太遠，他都會使出三節棍中段來中招的。秦崇雷/秦崇秀：拉遠不停放出帝王天眼拳，待他使出旋風飛翔棍，便用帝王天拳昇他。不知火舞：拉遠不停放出花碟扇，待他使出旋風飛翔棍，站立擋了便使出蹲下C掣→花碟扇，他一是會被掃跳，一是會中花碟扇的。佛朗哥：拉遠不停放出流星擊，待他使出旋風飛翔棍，站立擋了後便以站立C掣→流星擊再迫開他。



■放波，他便會出旋風飛翔棍……



■你可用任何「昇」系攻擊(包括超裂破彈)來迎接他。



■他自己伸棍埋嚟，唔關我事㗎！

對傑斯•侯活 GEESE HOWARD

最終首領，戰法卻出奇簡單。先待他走近，便使出蹲下C掣→放波，他擋完掃腳便會放烈風拳或烈風雙拳，但通常會先被你放的波擊中。如用阿JOE，你可一直與他鬥波，待他使出烈風雙拳時，便立即跳過去踢頭。

還有的是，在傑斯那一版(GEESE TOWER頂樓)，是沒有版邊這設定，即是不會RING OUT的，大家可放心逃命。









■有時掃完腳放波，他是會用烈風雙拳來反擊，跟住就跳前踢頭掃腳吧！

連續技強化計劃

佛朗哥・巴斯 FRANCO BASH

—打你番轉頭



(A)→(C)→(C)→(C)→(→+C)→站立D→橫擂踵腳→行前少許，站立D→橫擂踵腳→行前少許，站立D→橫擂踵腳……直至永遠(MAX至死方休)

難度：★★★★★





















難度在於將對手打到另一戰線時，你一定要「較位」，若較不準便會另橫擂踵腳落空，又或打唔番對手另一戰線了。

ANDY BOGARD

—超斬影 裂破

(C)→(C)→(C)→(C)→斬影 裂破(MAX. 11 HITS)

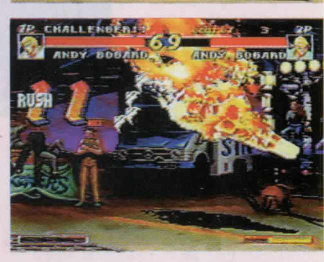
難度：★★★★

難度在於使出斬影裂破時會否變成重斬影拳。









秦崇雷

—出入神眼拳

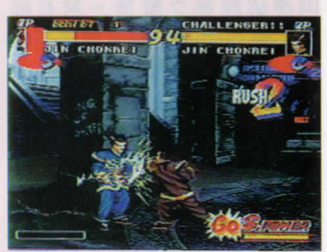


(A)→(B)→(→C)→站立D→帝王神眼拳(3 HITS＋2HITS)

難度：★★

十分簡易的招式。





不知火舞

—足本忍蜂

(→A)→(A)→(A)→超必殺忍蜂(MAX 8 HITS)/貼身忍蜂(3 HITS＋6HITS)

難度：★★★

這招的意義是可令對手完全享受舞小姐的超必或潛在能力。





傑斯侯活 GEESE HOWARD

—雷鳴邪影豪殺投



(A)→(C)→(C)→(C)→(C)→重邪影拳 雷鳴豪殺投(DOWN攻擊)(5 HITS + 4 HITS)

難度：★★★★

若對手在版邊才便可使出DOWN攻擊，而連續技後駁邪影拳這一下就是難度所在。

















JOE HIGASHI

—瘋狂泰拳殺法



(A)→(B)→(→C)→站立D→黃金之踵落→虎破龍(3 HITS + 3 HITS + 2 HITS)

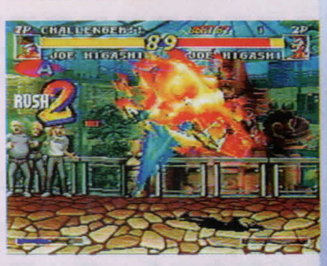
難度：★★★★

難度在於打對手回中間戰線駁黃金之踵落這一下。









TERRY BAGARD — S.P.D.(SUPER POWER DUNK)

前衝中(A)→(C)→(C)→(C)→昇蹴落捶(MAX. 6 HITS)

難度：★★★

難度在於前衝中A這一下。





秦崇秀

—天地迴轉



天：(A)→(B)→(B)→重帝王天耳拳(MAX 9 HITS)

地：(A)→(B)→(B)→(→C)→(站立D)→帝王神足拳(4 HITS + 2 HITS)

難度：★★

完全簡易，其中以「地」的一招攻擊力較強。

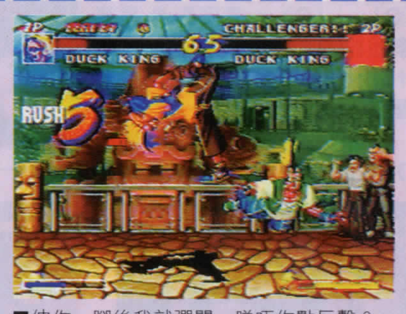




秘招！秘技？究竟係乜？

DUCK KING走得甩

DUCK KING的旋風頭破在收招時是會在對手面前著地的，這會使他很易受反擊。但是，只要在對手中了或擋這招時按C掣，DUCK KING便會伸多對手一腳（MAX 5 HITS），然後馬上彈開，這樣他便走甩了。



■伸你一腳後我就彈開，睇吓你點反擊？

玩蛇之奧義

山崎龍二叔的玩蛇拳，平時的攻擊力少得嚇人，但當你輸入指令以後按著C掣儲招（最多7秒，即那準備出招的左右擺動十三次）之後再擊中對手，威力便會變得十二分嚇人的了（多過超必殺技），但實戰時又冇乜用了……



■沒有儲勁之玩蛇拳只可以扣咁多



■儲了七秒勁後的玩蛇拳竟然扣咁～多！

真・九龍之讀

韓虎的九龍之讀本為下段招，但原來可用於對空。對手在空中中招後，會被韓虎跳起打8 HITS，雖然威力不大，但對手會彈到九里遠，最好用於打到敵人RING OUT。





■擊中空中對手，打完8 HITS扣咁少，真係只為令對手RING OUT咁簡單？

傑斯仲有超必？

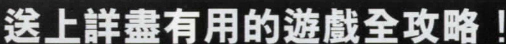
當傑斯在可以使用潛在能力時，若輸入↙→↘↓↙←↘＋A掣，他便會衝前，在擊中對手時再按A，B，C，C，C，便會打對手7 HITS之後應該還有下文，可惜至截稿時仍未清楚。若各位知道這下文的話，不妨來信交流一下。

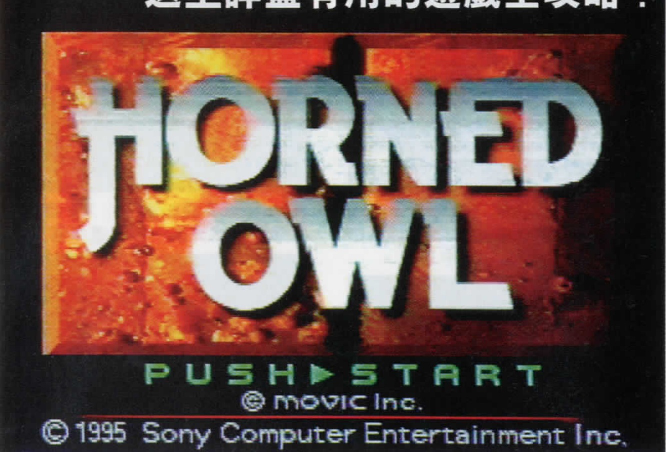


■衝前狂打咗成7 HITS，只係扣嗰少少，為乜？



■之後係咪可以駁個超必？





HORNED OWL

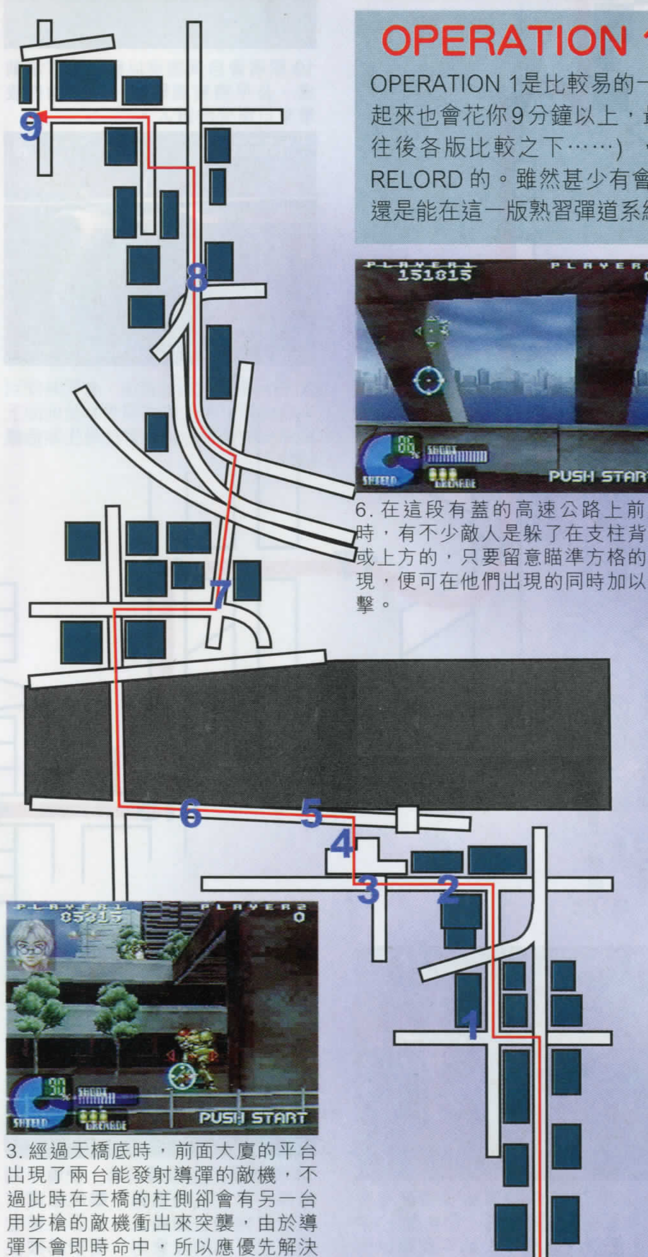
TEXT : LEYNOS

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMET
容量：CD-ROM



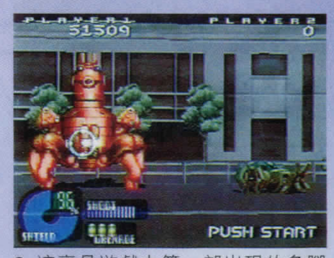
OPERATION 1 AN OVERTURE

OPERATION 1是比較易的一版，但並不代表可以很快完成，算起來也會花你9分鐘以上，最慶幸的還是敵人出現得較疏落 (和往後各版比較之下……) ，一般情況下都會給你足夠時間去RELORD的。雖然甚少有會在橫移中向你開火的敵人，但最好還是能在這一版熟習彈道系統，否則會很難在往後各版生存……





1. 從最初的天橋上跳下來後，開始出現較多有敵意的敵人，在這附近有不少途人，由於擊中他們是會減你10000分的，計較得分的話便要小心開火。



2. 這裏是遊戲中第一部出現的多腳砲台，這種敵人的特點是裝甲較厚，要多槍才能毀掉。

3. 經過天橋底時，前面大廈的平台出現了兩台能發射導彈的敵機，不過此時在天橋的柱側卻會有另一台用步槍的敵機衝出來突襲，由於導彈不會即時命中，所以應優先解決用步槍的敵人。



4. 跟着，你會跳到大廈的平台之上，這 早已有四台敵機在等着你，所以要趁對手未開火之前全數擊落。



5. 這輛貨車背後藏着不少敵人，而且一出現便很快會開火，就以圖中的情況為例，便應以右、左的次序來擊倒他們。



6. 在這段有蓋的高速公路上前進時，有不少敵人是躲了在支柱背後或上方的，只要留意瞄準方格的出現，便可在他們出現的同時加以截擊。



7. 來到這裏時你會突然向右望，跟着會發現並排在大廈上的三台導彈機械人，假若沒有準備的話便很易會被偷襲成功。



8. 在天橋發現奇異的閃電後繞到上方的另一條天橋，竟然發現了這遊戲的最後首領，不過你所射的子彈並未能傷到他，只會有少得可憐的分數。



9. 這一版首領的攻擊方法很單純，只會原地開火或橫移掃射。原地開火時可用瞄準槍阻加以連射的方法破解，而橫移掃射就真的要看你的眼界了。



OPERATION 2 UNUNITED GUEST

第二版是以一個機場為戰場，敵人之中有着大量機械狗，被牠們撲中時會受到極大的損傷，但比起開槍的敵人其實是較好應付的。另一方面，這一版有着兩名首領，基本上是各預留一個手榴彈去招呼他們的，但最好能在被擊中前的一刻才使用，以提高使用時的收效。



18.當你側身越過這通道時，一頭機械狗已幾乎撲到你面前，所以要在空隙仍很少時從這空隙中攻擊。



19.跟着會自候機室以橫移的方法前進，及早將玻璃擊破，可有助你攻擊來自窗外的敵人。



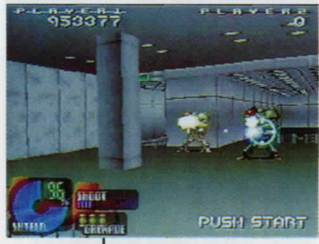
20.自候機室跳回跑道後，會同時受到來自機翼上敵人的導彈攻擊及地面上機械狗的撲擊，這時當然是先收拾機械狗了。



15.在這條商店街裏，上方的敵人目標細而且開火快，需要盡早解決。



16.從扶手電梯之間跳起的時候，要小心那些早就在上層恭候你的敵人。



17. 在上層突然轉向右方時要小心一些，因為這裏會有兩台敵機開着火等你，擊中與被擊中只是一線之差。

BOSS

21來到跑到之上，發現了兩個巨大的敵人身影，這並不是在說笑，因為這一版的敵人的確有兩台。





22.第一台敵人的主要武器是衝過來以巨鉄攻擊，但若是能在他衝過來的途中集中攻擊他的腹部，是可封住這一擊的。



23. 第二位首領的弱點同樣是在腹部，不過理論歸理論，看見自己HP不多便最好盡放手上的手榴彈以免浪費。



14.從離境大堂繼續前進，便會來到這條不算太長的通道，雖然遠處有兩頭機械狗正跑過來，但若是被它們吸引了你的注意力，便很易被從左方出現的敵人擊中。



11.撞碰玻璃後，你便會進入機場大樓。眼前這兩人當然就不是敵人了，不過，開不開槍仍是你的自由……



12.進入大樓後，不久便會來到離境大堂的範圍，除了以正常方法出現的敵人外，有些敵人則更會扮作航空公司職員（?）自櫃台向你開火。



6. 繼續橫移時，出現的敵人大多是來自左邊，所以大可一直瞄着左面移動。



4. 擊滅了一堆機械狗後，兩台敵人突然自貨櫃旁邊出現，而且開槍的速度頗快，最好能事先有所準備。



2. 轉身走到背面的入口稍等一會之後，敵人開始破門而入。基本上應優先對付那些會發射機槍的敵人。



13.看見這可疑的詢問處也知道一定會有敵人出現的了，果然轉眼間便有兩台敵機站起來向你開火。



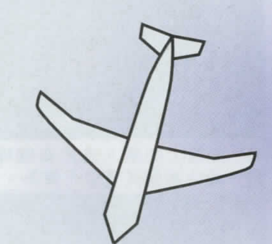
7. 想不到會有飛行型敵人走進這種倉庫，幸好只是小貓一兩架，對準機身一砲便可令他們收工。

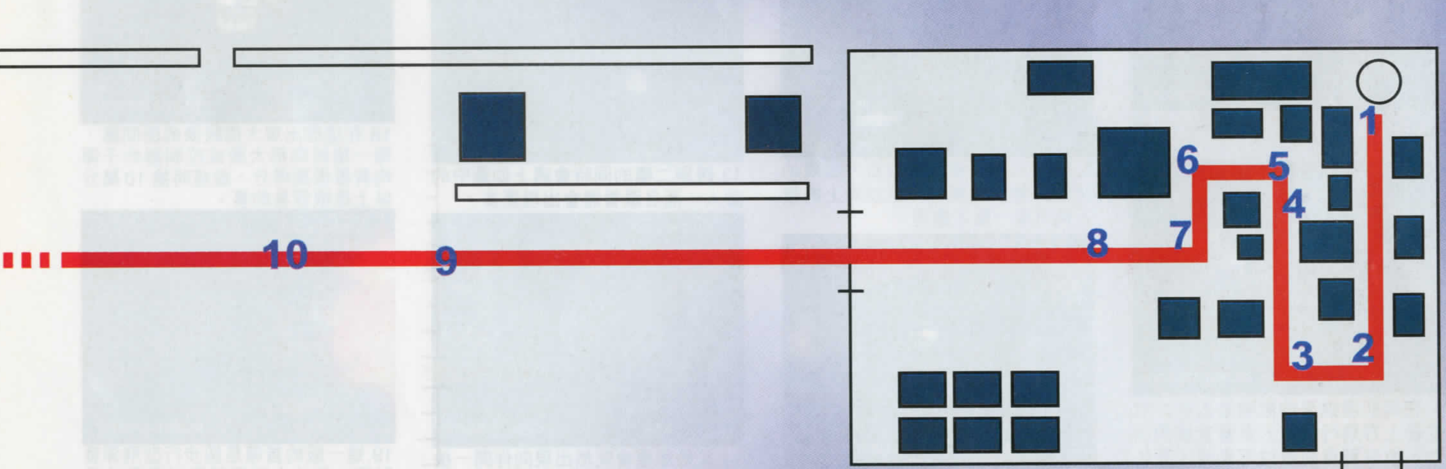


5. 跟着會遇上兩台向你投擲手榴彈的敵人，這種武器和導彈一樣會經過一段時間才會真正擊中你，但由於彈道成拋物線，所以最好能在最高點時將它擊毀。



3. 當轉身來到貨櫃堆時，已經有不少敵人攻進了貨倉之內，由於被機械狗撲中是會扣很大損傷的，所以不容有失，幸好這些機械狗一旦要撲過來便一定是直線軌跡，要瞄準是很輕易的。



9. 離開貨倉後，敵方的大群機械狗就像賽狗追電兔般向你撲過來，不過因為它們起步的地方遠，要逐一擊落也不會太難。



10.先將見前的鐵絲網毀掉，便可攻擊在後方暴走中的機械狗。



8. 當你經過這貨櫃的同時，一台敵機已將導彈發射出來。



1. 版面一開始時，你會走進一個倉庫之中，趁未有敵人出現時，大可開槍射旁邊的油桶來解悶……

OPERATION 3
A COUNTER ATTACK

第三版雖説是向敵人的基地突襲，但從出現截擊你的敵機數目看來，用強行突破這名詞似乎會更為適合。不過，這次行動最後還是鬧劇收場，敵人早就知道我軍要來，連首領亦準備好用來好好的招呼你。



1. 主角們登上運輸艇，打算經下水道向敵人的巢穴進行突襲。



2. 不過，敵人的防守做得很完善，主角們只好衝過紅外線感應器作強行突破。



3. 戰鬥一觸即發，一大群敵人已經來到了你的面前。



4. 在最初湧過來的數輪敵人中，有些在上方飛行的敵人是會直接飛過的，所以若自問應付不來時，不妨優先解決下方的敵人。



5. 每當轉彎之時，總會有些敵人在最後向你放冷槍，為免受這種無謂的損傷，最好在確定沒有追兵後才把槍咀指向前方。



6. 雖然自下水道跳起時避過了眼前的大群敵人，但當降下時仍是要你自己解決他們的。



7. 好不容易終於越過這下水道，不過對岸已經可以看到敵人的身影。



8. 在小河中橫移時，自右方出現的步槍兵要優先解決，至於岸上的敵人則可遲一點才處理。



9. 跟着，岸邊會出現大量多腳砲台，每隻都要連射一輪才能毀掉。



10. 在進入敵方巢穴的大廈前，你可對着它的玻璃窗狂掃一輪，這樣做不旦過癮，而且亦有着一定的獎分。



11. 進入大廈之後，有些敵人會利用四周的柱作掩護，突然跳出來向你開火，所以看見前面有柱時就要小心一些。



12. 在樓上的敵人由於有欄桿作掩體，命中範圍其實並不算多。



13. 跳到二樓的同時會遇上如圖中的敵人，而且跟着還會出現更多。



14. 又是那種會突然出現向你開一槍的麻煩敵人，切記在這裏收拾了這傢伙才可。



15. 跟着來到了停車場的範圍，但這裏卻看不見有甚麼車，倒是多腳砲台還有數台。



16. 這個貨倉地區由於極為陰暗，若等到清楚看見敵人才攻擊便遲了，所以應先向前方濇一輪子彈，然後再收拾那些漏網之魚。



17. 主角來到這個大平台時卻不知為何突然向右一望，結果便要多解決這三台敵機……



18. 在這個出現大面映像的房間裏，每一槍射向那大面或控制器的子彈均有着很高得分，趁這時搶 10 萬分以上是很容易的事。



19. 這一版的首領是個步行型飛彈發射器，當他自近距離發射飛彈時是很難避免損傷的……放出你手上的手榴彈吧。



20. 不過，當他收起發射口的蓋子時，便能向着腹部的弱點集中火力攻擊，這會令每槍的殺傷力大大提高。

OPERATION 4
TO MACHINE GROVE

已經損兵折將的HORNED OWL，今次的攻擊目標竟然是敵人的兵工廠，看來這支部隊實在是有一個「好」上司……這裏既然稱得上是敵人的兵工廠，當然有着不少新鮮出爐（?）的敵人吧……



1. 在上一次的戰鬥中，HORNED OWL傷亡慘重，所以今次上頭決定改為襲擊敵方的兵工廠。



2. 這種在空中飄浮，似乎是偵察機的東西，由於在出現時有點「黐地」，所以不易察覺。



3. 好了，真正的敵人出現了，不愧是兵工廠，「一地都係」。



4. 對於那一群貼在地面移動的小型敵人，攻擊目標自然會小很多。



5. 由於敵人一班接一班地出現，RELORD一定要夠快，而且亦不要太依賴散彈，因為一旦落空時就是你被擊中的時候了。



6. 一衝進敵方基地內，便已經是排好隊準備向你開火的敵人，廢話少講，殺！



7. 在橫移的時候，要小心從障礙物背後突然出現的敵人。



8. 這種在鐵架之間來回的蜘蛛形敵人體積細小，但因為他們可移動的範圍不大，要預射亦不會太困難。



9. 再次來到屋外，自然又是一大堆敵人自左右兩邊閃出來開火了。



10.間中在衝入敵人集結的地方前儲起散彈，對殺敵會有一定幫助，但不要忘記盡快去補充子彈。



11.有時候敵人的爆炸會影響了你的視線，令你不能看清楚其他敵人的出現。



12.第三次回到屋外時會有這突然跳起的動作，令你能瞄準支架上的兩台敵機。



13.這一次應該是敵人的總大樓吧，單已外觀已像樣得多(當然，敵人的防禦力量是和這個成正比的……)。



14.衝到了一個滿佈機械人支架的通道，雖然這些支架不會向你攻擊，但仍要盡快消滅他們，否則會看不到在後方的敵人。



15.接着是一個滿佈膠囊的房間，感覺上是HORNED OWL版的異形（?），令人忍不住手要掃爆它們才安樂。



16.從這通道降下時，由於前方的敵人移動得很快，所以仍要預計彈道來開火。



17.在這個生產線的房間內，差不多全部機器都能加以破壞，而且這樣做可令視界增加。



18. 這一版的首領是隻有6隻手的傢伙，當他仍在黑暗之中時就要開始向他的腹部開火。



19. 由於他的HP頗多，若是將手榴彈全部擲出仍未取勝時，就只有聽天由命了。



20. 這一版在戰勝首領後會經過一段有很多喉管的地區，瞄準這些喉管將它們射穿後，會成為一筆意想不到的分數。

OPERATION 5
FALLING ARK

基本上，這遊戲在最初的4版想一次不CON亦並非不可能，可是要在最後一版一局完成就有點勉強，因為這一版分為了前後兩部份，每部份都有着之前一版的份量，所以變成了要你用一條能源連玩兩版，至於出現的敵人方面，既然稱得上是最後一版，當然就是……哈哈…………



1. 雷電交加的晚上，HORNED OWL 和敵人的最後之戰要開始了！



2. 這一版的初期有點像第一版的晚上版，而敵人則以來自空中的為主。



3. 敵人的空中編隊中有時候只得一架是有向你開火的可能的，將這一架毀掉了後，便可用餘下的時間攻擊那些漏網之魚。



4. 在天橋底高速橫移時，會碰上一些突然向你開火的空中敵人，要盡快擊落他們才可。



5. 你跟着敵人走進了這條中華街，這裏四周也是霓虹光管招牌，而且在被擊中後會熄滅，相當有趣。



6. 這台藏身在大廈之上的敵人是這裏的最大陷阱，不知道的話很易會被「陰中」。



7. 這附近有一台敵人在被擊中後會倒在你前面，令眼前的目標突然變得像蚊一樣的細小。



8. 這種兩機一隊的編隊一般只有一機向你開火，發現瞄準記號時就要盡快攻擊。



9. 接着是一些空中編隊，這批敵人由於是從右方飛出來，所以要偏左一點開火。



10. 至於像這種從正面衝過來的敵機，要瞄準時會容易一點。



11.在空中也會有放出導彈的敵人，不過這些導彈的速度已經明顯地是比之前的版面時為快。



12.又一次遇上了最後首領，但這時仍未是時候……



13.他會派出兩台和第一版首領同級的敵人來和你較量，雖然他們的能力是和第一版時一樣……



14.但因為始終對手是有兩台，在此不妨先花一個手榴彈減弱他們的HP。



15.當集中火力打倒其中一台後，餘下的那台就不再可怕了。



16.當兩台首領級敵人被打敗後，最後首領竟自爆起來，之後卻失去了蹤影。



17.繼續前進下，遇上的敵人亦愈來愈多，在此善用散彈會有助殺敵。



18.只有在敵人開火之前將他擊落，才不會被擊中。



19.來到敵人空中要塞的底部，發現滿了是小型的空中敵人，你有信心擊落多少隻呢？



20.利用敵戰艦的排氣口，你終於能得以進入敵艦之中。



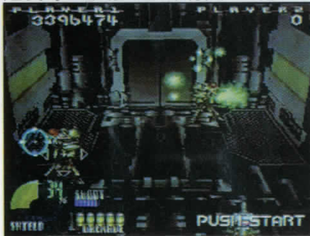
21. 經過一輪LOAD碟後，要開始STAGE 5B的戰鬥了，一開版見面禮便是圖中的大堆敵人。



22. 這裏的敵人是按一定的方式出現的，基本上是會左一堆、右一堆地出現，而畫面本身亦會轉向作少許提示。



23. 由於5A和5B版之間是不會替你回復HP或增加手榴彈的，所以來到這裏時HP大多只是「有限公司」……



24. 在降下這地台的同時放散彈攻擊右上方敵人，然後用餘下的子彈解決左下方的那隻，RELOAD後攻擊右下方的……



25.跟着敵人的第二輪部隊會趕到，但同樣只有三隻，可輕易解決。



26. 接下來你會來到一條長長的走廊，在這裏會有一些雙手像手一樣的傢伙向你一步步走近。



27. 在這走廊前進的途中，會有不少敵人埋伏在兩旁向你突襲，不過都能藉着瞄準方格的出現而及早發覺。



28.不過，有時候遊戲本身是有心想陰你的，像圖中的敵人便是畫面轉到這方向的同時出現的。



29.好不容易通過了長長的通道，迎接你的卻是一些發射導彈的敵人。



30.若能盡早將遠處的導彈兵全部擊倒，這時便不用同時為空中敵人及導彈而頭痛。



31.再次來到通道中，今次則多了一些在上一版出現過的蜘蛛形敵人。



32.暫時來到屋外的你，要小心那些突然閃出來的敵人。



33.有時候，被敵人包圍下狂掃一輪會一下子被扣去30HP以上，所以不妨放一個手榴彈出去……



34.看！簡單快捷，算起來其實是物有所值的。



35.在這個通往中央控制室的通道前進時，敵人不斷會從下方升起向你突襲。



36.在攻擊敵人之餘射向中央部份，很快便能破壞這裝置。



37.離開控制裝置的房間時，不斷會受到飛行型敵人的追擊。



38.這兩名敵人雖然近乎同時開火，但其實是右方那一隻稍快的，所以要先將他解決。



39. 來到這房間時，會先向左望再向右望，不過在右望時會有大堆敵人同時向你開火，使用手榴彈亦不失為一好辦法。



40.終於也來到最後首領所在的房間了，當他亮起這佩刀的同時，亦表示最後之戰正式開始。



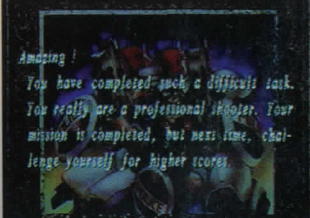
41.他最初放出的圓球會逐一向你飛過來，算是他數種攻擊方法中最「俾面」的一種。



42.當他拿起刀向你迎頭劈下時，若是你能對準他的腹部連射，是有可能令他攻擊失敗的。



43.總算也將他收拾了，不過若是你技術不精，用盡了1P的接關次數時，是可以以2P來接關的，但筆者有沒有這樣做？從畫面和分數便馬上分辨得出吧……



44. 只有在你以VERY HARD難易度爆機時，電腦才會以AMAZING來稱讚你的。

KILEAK, THE BLOOD 2

快速地圖攻略

製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：發售中
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM



KILEAK, THE BLOOD 2
Reason in Madness
NEW GAME
CONTINUE

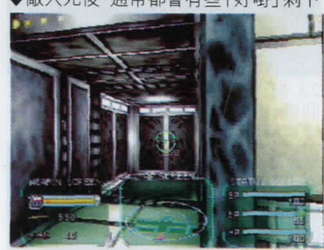
MISSON 1──INTFORMATION CENTRE

主角正男為了要救回女友，便獨自闖進情報中心。首先會進入的就是情報中心的2/F，在這地圖中並沒有甚麼特別，各位大可在拿完道具後便乘搭升降機往下一層冒險，亦可在此練習一下操作的方法和找些無人警車作練靶之用，或者在TV房中看資料，做完想做的事件便馬上到達下層吧！


◆練習一下射擊吧！將來很有用的

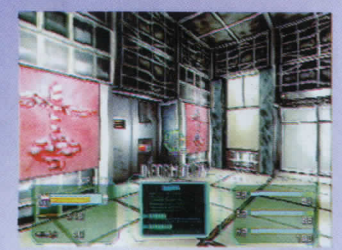
◆敵人死後，通常都會有些「好嘢」剩下

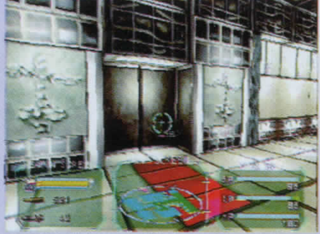

◆悶的話大可在這裡看一看情報

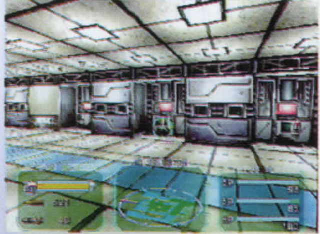

◆想快的話，第一時間便乘昇降機往下層

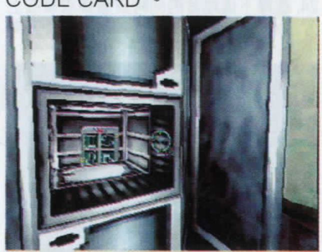
耐心地解謎吧！

在1/F中，有很多門是不能打開的，例如紅色門和藍色門便是，不過開啟它們的辦法也很簡單，就是先到那間放有紅地氈的房間中按下那些不同顏色的掣，將3個掣變成相同的顏色、便可以打開該顏色的門，首先，我們要打開紅色的門，拿取內裡的CODE CARD。


◆紅色門給鎖著了，不能進入

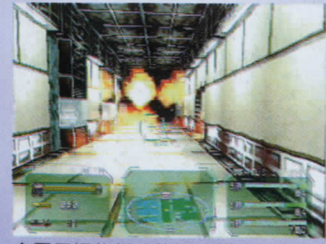

◆擺放著紅地氈歡迎


◆把內裡的掣都成紅色


◆紅房內的 CODE CARD

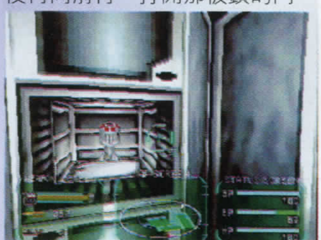
秘密通道

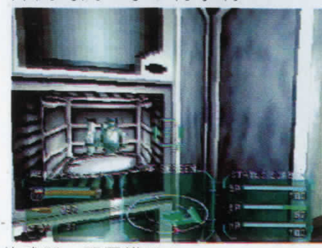
在這地圖是有一些需要特別方法才能開啟的秘密通道，其方法就是引那些爆炸桶行至那度打不開的門，然後打爆它，利用它的爆炸力把那門炸開，但不要太近，否則會傷及自己。那房間內有張 RED CARD，是需要走後再向前行，打開那被鎖的門，然後在內裡開啟秘密房間裡的電力系統，這樣才可以拿走內裡的道具，在房間內亦有另一度雖然炸開的門，小心行事啊！


◆要用爆炸桶才炸開的門



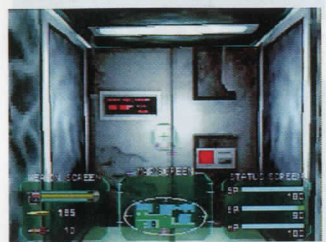
◆用 RED CARD 走進這裡開啟電源

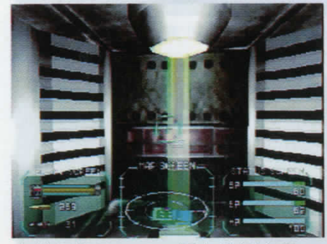



◆特別的道具就威力極大的武器，不要錯過！

首遇 BOSS

在拿看道具後，可以再見用先前門紅色門的方法開藍色門和綠色門。兩間藍色房是用來看資料的，不去也可；更不要開啟它的電視，否則，你便會被四周的激光砲台擊至體無完膚，氣絕而亡，皆因你未拿取開啟該房的 CARD ，它是收藏在 1/F 的充電機階鄰的房間內，要取它首先要打敗房內的 BOSS 。


◆這樣子的門都要用咭開的


◆若經過用 DASH 便在這裡充電

最後的謎題

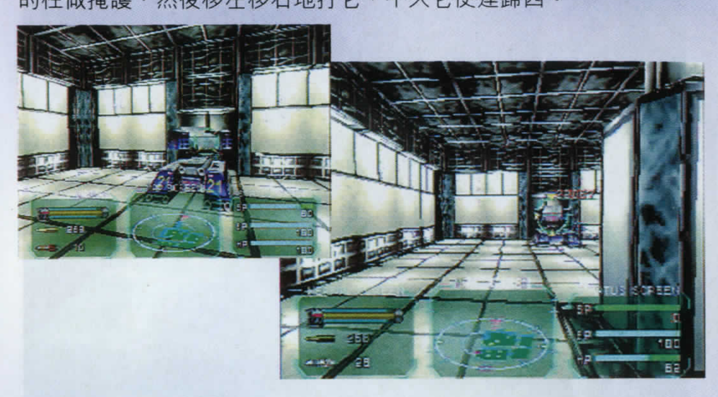
打敗BOSS後，便可在內裡取得BLUE CARD，用它便可打開剩下來開不到的門。而進內裡後，便發現了一張新CARD，可是拿不到，原來是照著先前的CODE CARD中星座的排列方法去開啟機關，方法就如下——先在左面的第 1 格按天蠍座，第 2 格是獅子座；而右面第 1 格是巨蟹座，第 2 格是雙子星座。打開機關後，便可取得開啟先前的「奪命房」的咭，在 2/F 開過機關後便進入 MISSON 2 了。

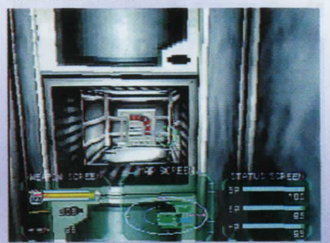


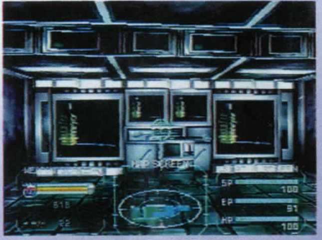
◆看清楚吧，這便是正確的擺放方法

BOSS 對戰法

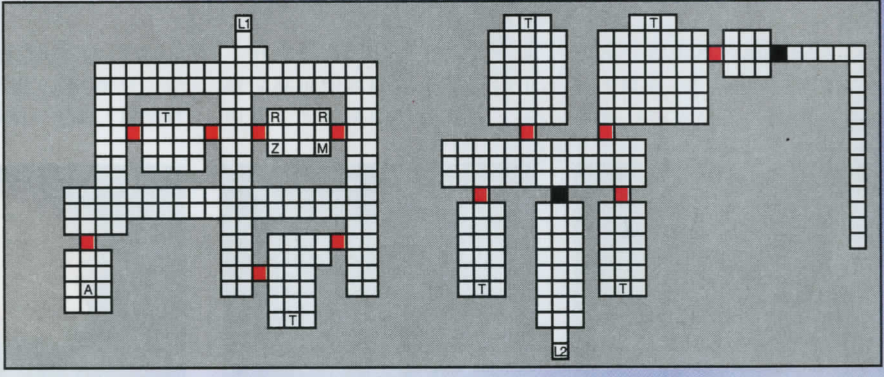
這便是BOSS，不宜和它硬拚，你一定比它早死，應該以房內的柱做掩護，然後移左移右地打它，不久它便達歸西。

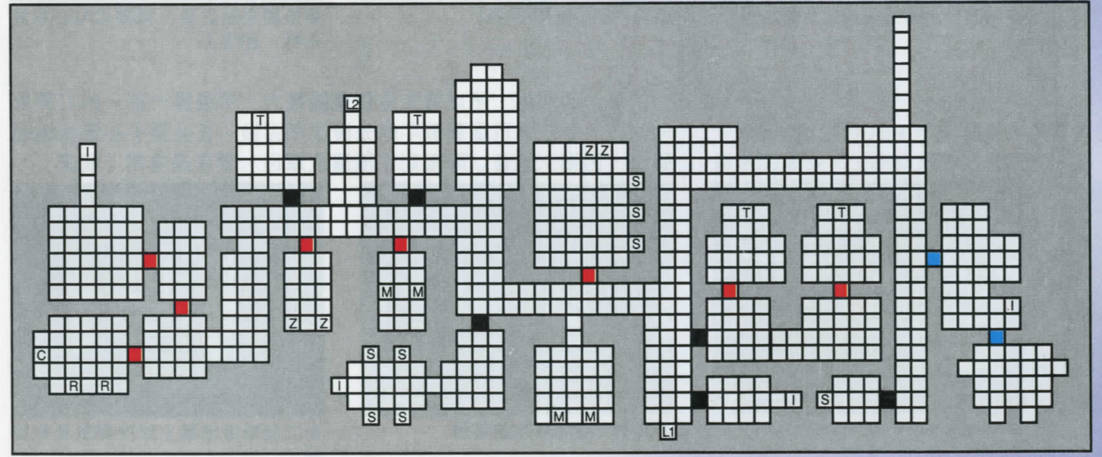


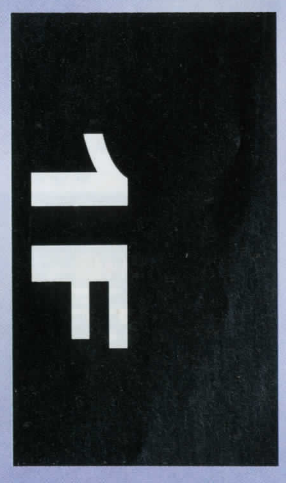

◆打開機關後取得這咭


◆在打開這裡，跟著便入第 2 版









MISSON 2 —— SATAVISA

由於通往地面的路是要經過地下水道的，所以便下去走一躺。首先是要找到計時炸彈，然後回到地圖的下方，用計時炸彈炸開不能進入的地方。其實總共有3個地方要炸，但當炸開第一個地方後，請勿炸跟著的那度門，而是要炸最入的那度門，因為中間的那度門內只是放如一些普通道具，不值得浪費一個計時炸彈，留待稍後用作打 BOSS。

◆這些蝙蝠型戰機十分頑強，而且走位靈活

◆這自動兵器會突然從你背後出現，是會直接扣HP的，小心！



◆計時炸彈，威力極大，可惜只得3發

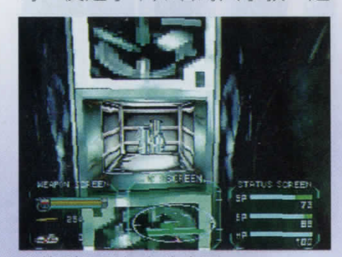
◆通路給大石阻著，只好用計時炸彈炸開它

途中遇求救

在回收完房內的導彈及不知明的金屬後，便向著地圖的東西方行，在差不多到達昇降機時，便遇了不知名的人求救，這時便要走去幫他，把那一架四腳戰車消滅。



◆在這房間可補充導彈



◆找到了不知名的金屬



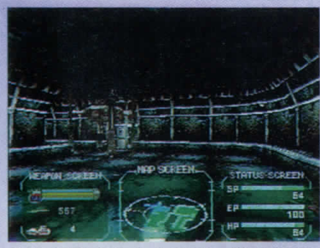
◆中 BOSS 四腳戰車



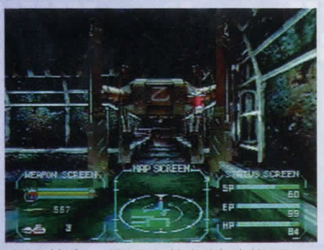
◆喂！快 D 救我呀！

四腳戰車雖然厲害，但只要以高速衝向它身邊，再放下一個計時炸彈，它便會被打得半死，情況就像《炸彈人》一樣，此時再補上導彈等便可將它消滅，若計時炸彈用光了，便用 NAPALM LAUNCHER 對付它，只消3發，便可消滅了它，很簡單，當然，你是會受多少傷的，忍忍吧！

之後，那個被救出的黑人謝過你後便走了，不過放心，稍後他是會成為你的隊友的。



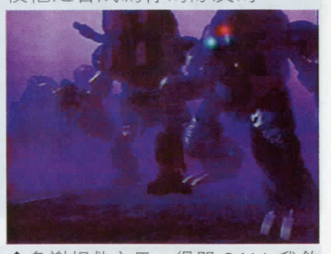
◆四腳戰車的火力很強，難以受傷



◆忍著痛，衝過去放低計時炸彈



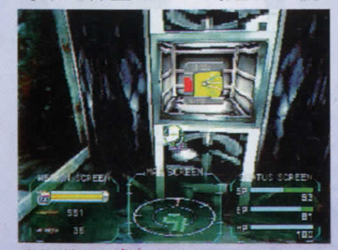
◆哈哈！仲唔陰到你！



◆多謝相救之恩，得閒 CALL 我飲茶呀，BYE！

更上一層樓

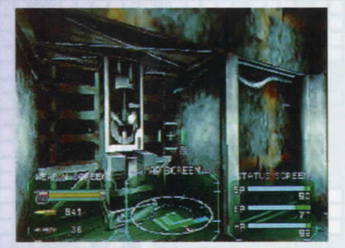
收拾了四腳戰車後，記著要走到盡頭拿取 RECORD CARD 才可乘電梯上 B1F。到達 B1F 後，四周都是「黑麻麻」，這是因為電力中斷了的關係，所以首先是要重開電力，然後逐一逐一的打開那些門鎖，各位大可跟著數字的先後次序去做。在此要小心那些蝙蝠戰機，因為它們會以障礙物作掩護攻擊你，實在是非常「醒爬」。



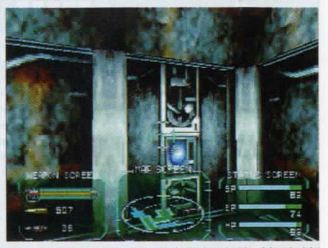
◆記著拿取 RECORD CARD



◆然後才好乘電梯上 B1F



◆在第 1 點開啟電源開關

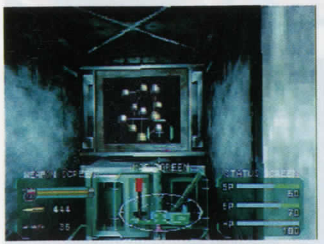


◆之後跟著地圖上順序開啟其他按鈕

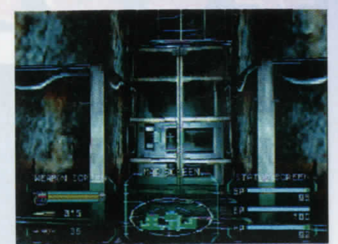
決戰 1F 的 BOSS

在順利開啟所有機關後，便可以到達L2，準備上1F，在此之前，你大可開啟第 4 個機關，內裡是充滿補給品的，不要錯過，另外還可知道那不知名金屬的資料。

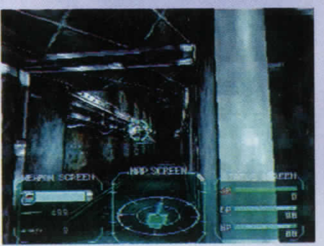
在乘搭 L2 的電梯前，應準備好導彈，因當你一到門口時，便有兩支放在牆上的炮台向你攻擊，而且它們更向前後移的，非常難對付，小心喪命。當消滅了這炮台後，便可進去見 BOSS 了。



◆在這裡可知道不知名金屬的資料



◆乘搭電梯前請補充好裝備

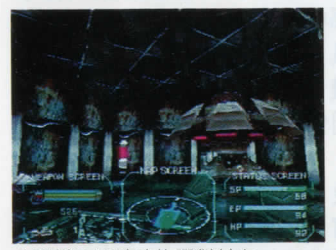


◆小心被這兩座炮台「買起」

◆啊！ BOSS 終於出來了……

敗敵良方

首先，如果你還有計時炸彈剩低，便不用客氣，送它一個吧，然後才慢慢打它，要小心它的浮遊炮，是十分厲害的，而它只會在放出浮遊炮時才會降低防御力，集中火力轟向它吧，但假若你沒有計時炸彈，便要靠自己的實力了……



◆照樣地用計時炸彈對付它



◆噢，終於取得勝利了

終於上到地面

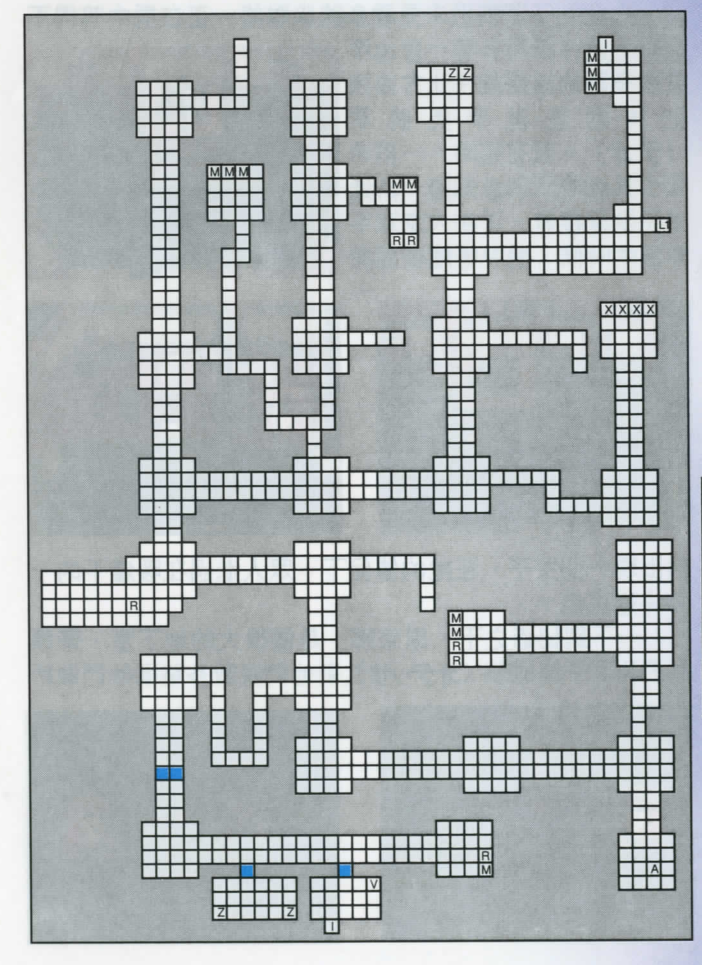
經過千辛萬苦，終於上到地面，而且更找到了拉菲利士花，女主角有救了。趕快地由原路回去吧！

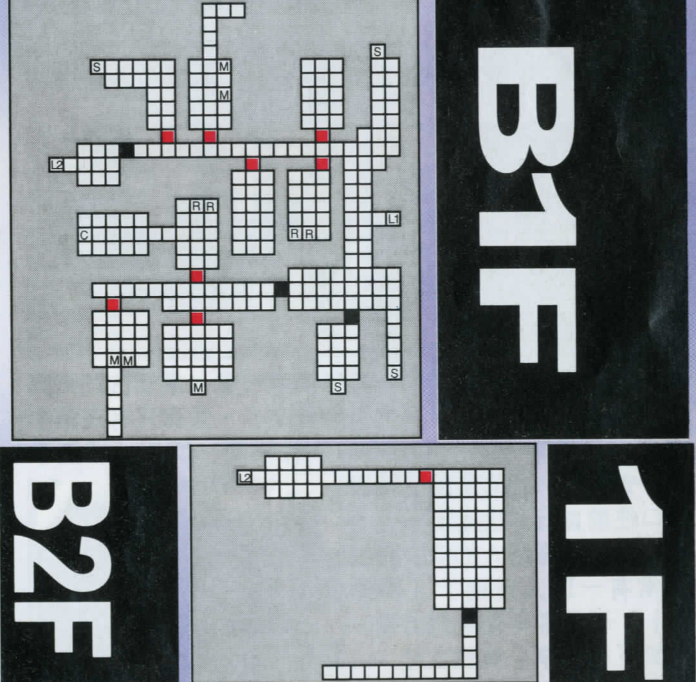


◆呀！終於重見天日了……



◆馬上拿取它吧！





地圖看法

紅色：門	X：回復 EP 的道具	A：開始的地方
黑色：鎖着的門	Z：機鎗彈匣	C：充電機
藍色：可被破壞的門	V：導彈匣	T：TV
R：回復 SP 的道具	F：計時炸彈	S：開關掣
M：回復 HP 的道具	L：昇降機	I：重要道具





幻想水滸傳
完全攻略法・2

文：米奇



前文提要

帝國的大將軍泰奧要到北方平息國外的紛爭，便趁這機會向國王引見其子（主角）。皇上委派他加入帝國近衛隊。他和一班隨從在執行了幾項任務之後發覺帝國政府日漸腐化。在一次任務中，主角的好友迪多使出了隱藏的「咒詛紋章」，給跟隨來的官員發現而遭帝國魔術師溫迪追捕，迪多身受重傷，把詛咒紋章交給主角，主角便揹着叛徒的罪名，在碧多路的幫助下逃出帝都。

解放軍

眾人逃出帝都古利文斯他（グレッグミンスター），一到了利蘭賈夫（レキンカンプ），碧多路（ヒクトール）便説





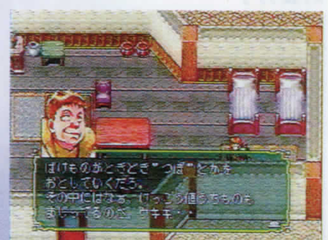
要先去聯絡，叫主角他們在鎮中瀏覽一會。最初古利美奧仍不大相信他，但「既來之，則安之」，大家只有在鎮中收集一下情報。鎮上有個路人向你推薦一間叫「櫸樹亭（けやき亭）」的旅館，就在鎮口往前直行的盡處。不過，你又從另一個路人的口中聽説時常有一班人走進了「櫸樹亭」，可是卻不見他們出來，看來「櫸樹亭」有點古怪。



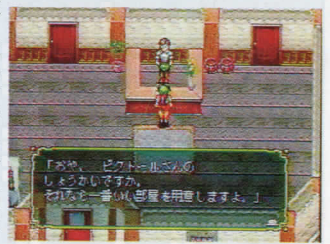
在鎮左下角的大屋中，有一對夫婦説他們的女兒小惠（メグ）去了「探險」，他們請你如果見到她，就叫她回家去。你要好好記住這個名字，因為那個小惠是你以後的同伴之一。

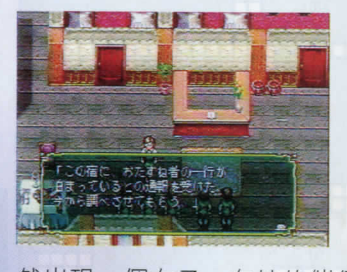
這個鎮也有五金店，大家如果未替各隊員提升武器級數的話可在這裏完成。

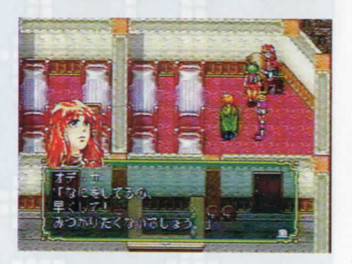
在鎮左上角的屋中，住了一個叫古寧（クピン）的男人，他最初只會跟你説叫你拿那些有「？」在名字前頭的道具拿去鑑定，那以賺到很多錢。不過，他其實將是另一名同伴。



在購置和裝備好新的裝備後，眾人就到「櫸樹亭」去投宿。當櫃面的侍應知道你是碧多路的朋友的時候，他便説安排了旅館一樓右邊的房間給你。大家到了深夜仍未見碧多路來聯絡，正在房中等得不耐煩，便打算再多等一會也不見碧多路的話便就往北方去找主角的爸爸泰奧將軍（テオ）。就在這時，一群帝國士兵説收到消息知道一群通緝犯到來搜查，正在大家束手無策的時候，房中暖爐後面突







然出現一個女子，在她的催促下，眾人進過在暖爐下的一條秘道逃走。

一下到秘道之下，原來那是個很大的地下室，帶領他們的女子奧迪莎（オデッサ）對他們説碧多路稱他們做新









同伴。深入地下室，就看到除碧多路之外，還多了幾個男子。碧多路向主角等人介紹帶他們通過秘道來地下室的女子，原來她就是對抗帝國的解放軍領袖奧迪莎·史柏麥。

碧多路也向其他人介紹主角就是大將軍泰奧·麥當奴兒子，原來他想拉攏主角加入解放軍，古利美奧聽到之後立即抗議，主角由於事出突然，加上他根本沒有因為這件事而要跟帝國對抗，所以就輔和古利美奧（選第一項），這令碧多路頗為尷尬，但奧迪莎沒有介意，反而在風聲沒那麼緊之前先讓主角等人留下來，以後怎樣就由他們自己決定。

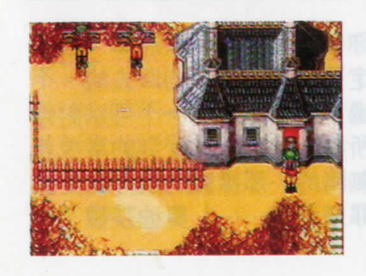
在解放軍的成員當中，有個叫菲歷（**フリック**），他似乎主角不太信任；另一個看來很謹慎的人名叫山齊士（**サンチェス**），和寡言的堪富利（**ハンフリー**）。奧迪莎說假如主角真的成為她的敵人那將是相當可惜的事；碧多路就叫主角別去帝國那裏，否則有多少條命也不夠耗。

過了一段時間，當主角覺得外面風聲沒那麼緊，想離開解放軍的巢穴時，他們在秘道的入口處見到一個受了重傷的人倒在地上，於是便把那人搬到地下室內。原來那個人是清風山的山賊，他說他們原本是以對抗欺壓百姓的帝國有錢人為目的，後來來了一班帝國近衛兵，把他們的首領巴魯卡斯（**バルカス**）和斯多尼亞（**シドニア**）捉去，洛蘭多村的軍政官古尼迪（**グレィディ**）更打算以磔刑來處死他們，所以便來請求解放軍派人來救出他們。

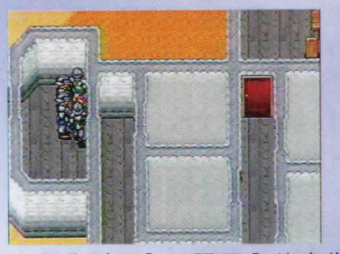
主角他們聽到這件事，知道那山賊所指的近衛兵就是自己，而他們對於古尼迪未經審判便把犯人處刑的手段覺得非常不滿。於是便對奧迪莎說出他們跟這件事的關係，並打算協助解放軍去救出巴魯卡斯和斯多尼亞，而碧多路也加入他們的隊伍中。

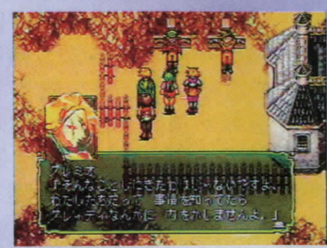
拯救山賊

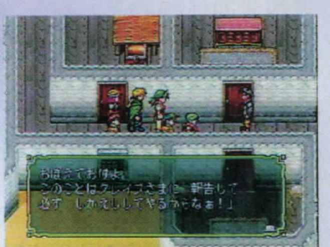
主角等人替碧多路購置一切裝備之後，來到洛蘭多村。當他們來到軍政官古尼迪的官邸想入內跟古尼迪理論時，他們被門外的守衛拒絕門外。見到巴魯卡斯和斯多尼亞被掛在後園的木柱上，碧多路就想出一個方法來引開門口守衛的注意。原來碧多路在軍政官官邸放火，守衛為了救火，便讓主角們有機可乘。













進到屋內，跟屋內的守衛大打一場，拿了寶箱的寶物之後，便出到後園。最初巴魯卡斯見到主角等人，仍對他們很生氣，在古利美奧解釋和救了他們下來之後，大家的誤會才告冰釋。不過，奇怪的是原來斯多尼亞早已自己鬆綁了，但仍一直把自己掛在木柱上，看來他雖然一副冷漠的外表，還是個重情義的傢伙。他們衝出大屋，在走廊處遇上氣鼓鼓的古尼迪，可是巴魯卡斯和斯多尼亞嚇唬他一下之後，他便氣急敗壞的逃走，臨走前，他說會向親衛隊隊長古里茲（**クロイズ**）報告。古利美奧開始擔心是否能返回帝那裏了。

出到村口，巴魯卡斯和斯多尼亞向眾人告別，還請主角替他告訴奧迪莎假如他朝一日解放軍需要他們幫助的話，他們即使赴湯蹈火也會襄助。主角等人也準備回利蘭賈夫，不過古莉奧也提醒主角應好好考慮一下自日後的去向，因為這樣下去的話，便正式跟帝國訣裂的了。

火炎槍的設計圖

回到利蘭賈夫，再經櫸樹亭一樓右邊房間暖爐到地下室，卻見奧迪莎和菲歷等人正在商量大事的樣子。奧迪莎一看見主角歸來，就説問題解決了。原來奧迪莎打算請主角替他們送一張火炎槍的設計圖到解放軍的秘密工場的隊長手上。奧迪莎想到假如有朝一日要跟帝國軍正面交鋒的時候，這火炎槍可能會派上用場，所以便以高價從矮人（**ドワーフ**）礦山買來這張設計圖。

古利美奧當因對奧迪莎的要求很不滿，因為他們仍打算回去帝國，所以便催促主角回去。奧迪莎就極力游説主角：「帝國現在在做着甚麼？人民又希望些甚麼？你可以說你不知道嗎？古利美奧先生，你的眼睛也看得到，你的耳朵也聽得見吧！你可以對自己所見所聞的事充耳不聞







嗎？（主角），你又怎樣？你還打算回去帝國嗎？你打算一直做着麥當奴家的大少爺嗎？」

主角考慮了一會，就作了決定——爸爸是爸爸，我是我（選第一項）。古利美奧想到極力游説主角改變心意，想古莉奧（**クレオ**）輔和他的想法，但古莉奧卻說無論主角作甚麼決定，她也誓相隨，古利美奧也無可奈何。

既然主角去向已決，奧迪莎便繼續説明——在利蘭賈夫西北面河的對岸，有一個叫虎狼山的地方，翻過虎狼山之後便到達一條叫沙拿迪（**サラディ**）的村，秘密工場的使者就在那裏和他們會合。

本來菲歷對把這件關係到解放軍生死存亡的大事交到一個可能是帝國派來的間諜手上，但奧迪莎卻堅決要那樣做，她更説要跟主角一起去。菲歷本來也想跟着一起去，但奧迪莎叫他守衛住解放軍的大本營。

虎狼山上









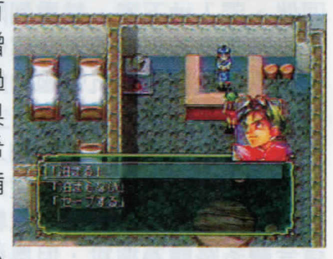


主角等人來到虎狼山腳下，在古莉奧和奧迪莎的催促下山上。打退了不少怪物，到了山頂，他們看見山上有間旅館，一個樣子奸狡的店員路頓（**ルドン**）走過來，游説他們在旅館，大家都説行得倦了，便決定投宿那旅館（選第一項）。飯前，路頓拿了一些他稱為虎狼山特製名茶來招待主角等人，起初主角見大家都説那些好苦，所以不太想喝（選第二項），但在路頓的游説下，主角最後還是喝了（選第一項）。但當他們察覺到那茶有古怪的時候已經太遲，他們都因中了滲在茶中的毒而暈迷過去。

就在路頓搜略完眾人的財物的時候，一個叫基士拿（**ケスラー**）的男人走進來，看來他跟路頓是同伙的。不過，當他知道原來遭路頓毒害的人看來是解放軍的領袖奧迪莎的時候，便立即命令路頓把他們救活過來。

眾人醒過來後，基士拿立即向他們賠罪，奧迪莎也覺得因為是自己疏忽而中計，所以也原諒了路頓。路頓為了向眾人賠罪，就招待大家在山上過夜。





翌晨，主角比其他人都早起來，他跟基士拿談到奧迪莎的事：「奧迪莎大人真是個了不起的人啊。她是真心打算推翻那個帝國的。其實對帝國不滿的人有很多，但沒有一個有她一樣的遠見。我雖然也很憎恨帝國，但所做的事也只不過是一般的盜賊行為，因此，奧迪莎大人可説是我們的希望。」不久，大家都起床準備出發往沙拿迪村。

大家在步出旅館之後可以立即再進去，找路頓替你儲存遊戲進度。

沙拿迪村

到了沙拿迪村，奧迪莎告訴大家秘密工場的使者會在旅館跟他們接觸，但這條村的旅館沒有掛上招牌，所以要大家去找，其實旅館就是村口的「倒L」形那間屋。奧迪莎説在旅館拿個房間，等候秘密工場的使者來接頭。主角走到旅館店員前跟他説想過夜（選第一項）便可以，你也可以在選過夜前儲存進度。

晚上，大家都睡着了，奧迪莎獨個兒在露台等候使者到來。主角睡不着，也走到露台跟奧迪莎談天：「你（主角）也睡不着嗎？我也是常常在晚上無法入睡，不過，像這樣的給晚風吹吹，心靈就可以得到一點兒安慰。（主角），你願意聽我説嗎？」

「怎麼啦？」主角問道（選第一項）。

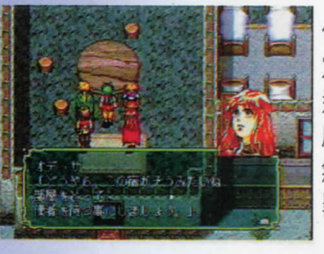
「在虎狼山上遇到的基士拿，」奧迪莎説：「還有菲歷、堪富利和山齊士，他們對我都抱有很大的期望啊，可是我卻時常想着要逃避他們回應他們對我的期待。你以後又打算怎樣？你其實是想回去帝國的吧？」

「我不知道……」主角回答（選第二項）。

「你好好的想想吧。你出一定可以選上正確答案的。

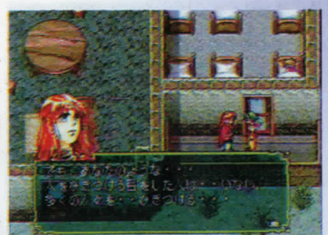


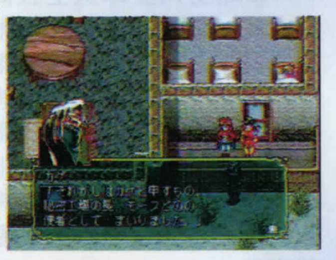




你爸爸是帝國的大將軍，説不定可以平安無事的回去的。不過，你要記着——不可以對你所看到的、所感受到的事視若無睹的，那樣做的説你就更加罪孽深重……」奧迪莎頓了一

頓：「你真是個不可思議的人哩，和你在一起，心情就變得祥和起來，碧多路一定也是看出你這一點，所以才把你帶到我那　來的。在解放軍裏也有很多人——堪富利、山齊士、摩斯（**モース**），還有……菲歷……不過，像你這樣……能吸引人的……卻一個也沒有，可以吸引到……很多很多人……嗨……假如我……」





奧迪莎突然察覺到附近有人：「是誰！」

一個忍者從暗處出現，他自稱「影（**カゲ**）」，説是秘密工場的首領摩斯的使者，也是你將來的同伴之一。奧迪莎以摩斯養的白鴿生了病來測試對方是否真的使者，影都能順利通過測試，於是奧迪莎就把火炎槍的設計圖交給對方。

影走了之後，奧迪莎就催促主角回去睡覺。

翌晨，大家不知道奧迪莎跟主角在昨晚做了些甚麼，完成了任務，都帶着困惑的心情回利蘭賈夫。

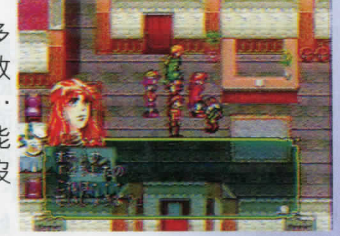
死別

眾人回到櫸樹亭，卻看見旅館的侍應倒在地上，眾人立即上前察看。侍應告訴他們帝國的軍兵突然到來，奧迪莎聽到後立即衝到地下室，主角等人亦立即緊隨而去。（在此一提大家，你還是可以向倒在地上的侍應要求儲存進度的，只是……似乎有點兒殘忍……）。

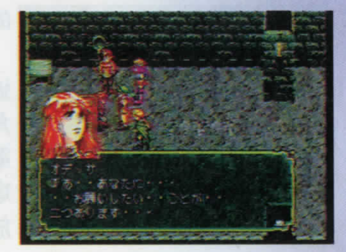
一下到地下室，他們便遇上幾個帝國兵，主角把他們一一解決。可是他們還是來遲了一步，當他們衝到地下室的深處，便聽到奧迪莎的慘叫聲。但見一隊帝國兵擋在前面，殺退他們之後就發現奧迪莎掩護着一個小孩伏在地上。奧迪莎讓小孩走後，便不支倒下，原來她為了保護那小孩而中了帝國兵的攻擊。

「奧迪莎！為甚麼妳要那樣做啊，解放軍沒有妳的話……」碧多路激動地説。

「對、對不起啊，碧多路……與其……叫我做個解放軍……的領袖……我還是……選擇當一個女人……我總不能對那個孩子見死不救……我沒資格……當領袖哩……」







奧迪莎又叫主角到她的跟前：「我……有兩件事……要求求你……第一件事……請、請你把這隻耳環……交給一個住在些爾卡村（**セイカの**村），名叫馬殊（**マッシュ**）的男人手中……」

主角就從奧迪沙手中接過她的耳環。

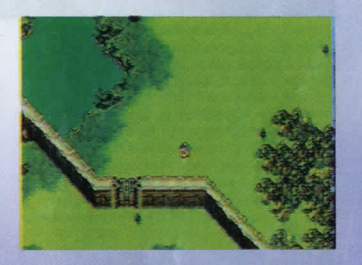
「另、另一個……我的要求是……」奧迪莎繼續説：「請你……把我的遺體……投進那水道中……」

古利美奧聽了當然立即阻止，主角也大力反對（選第一項）。原來奧迪莎想到如果讓面的人知道奧迪莎死了的話，剛萌芽的解放運動一定會被消滅。主角明白到奧迪莎的一片苦心，便答應了她的要求（選第二項）。

她還請主角替她傳達一句話給菲歷：「你的……溫柔……常常令我……感到安慰。」最後，她請主角為她締造一個她無緣看到的自由世界。

過關



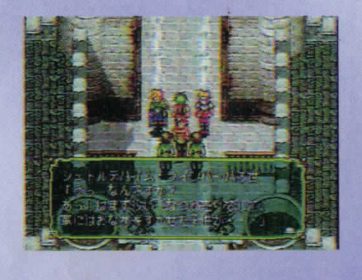


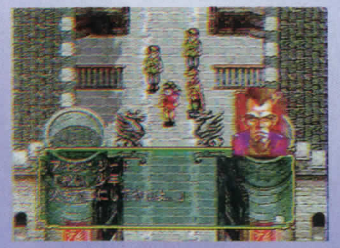


眾人送走了奧迪莎之後，便開始考慮如何到些爾卡村去。要到些爾卡村，就要通過利蘭賈夫南面的古溫巴城塞（**クワバの**城塞），他們打算到那　再想辦法過關。

來到古溫巴之前，考慮到守衛城塞的指揮官是主角的爸爸泰奧將軍的舊朋友艾恩．薛度，雖然不會認得古利美奧和古莉奧，但就可能會認得主角，所以他們決定用假名過關。輕浮的碧多路在這麼危急的時候還想討點威勢，所以就起了個又長又難讀名字「修多路迪哈姆．林巴哈3世」，主角可以從三個名字中選擇一個，但也來湊湊熱鬧，選叫作「修多路迪哈姆．林巴哈4世」（選第三項），古利美奧和古莉奧氣得甚麼也説不出來……

他們通過關卡，被守兵截查，守兵看出主角跟通緝令上的人很相似，他們的擾嚷引來艾恩．薛度的注意。艾恩叫主角抬起頭看他，古利美奧情急智生，立即裝作發起怒來，罵主角是個礙事的傢伙，常替家人製造麻煩，嚷着要





把主角的頭斬下來送給守兵慢慢看個夠，守兵連忙阻止。

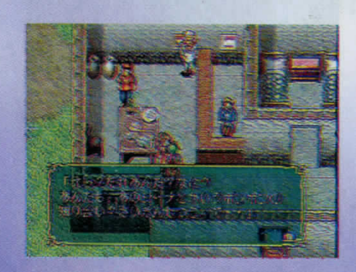
最後，艾恩說麥當奴家的少爺不會穿得那麼衣衫襤褸，把他們放走。主角他們當然急急離去，但是，主角臨走前，艾恩叫他好好愛護他爸爸。很明顯，艾恩其實已飾穿了主角的身分，但仍放他一馬。

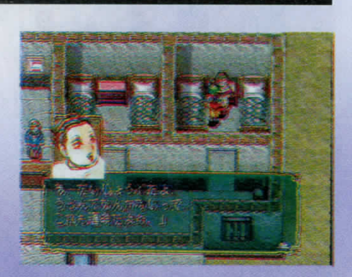


通過了關口，古利美奧立即向主角道歉，主角當然沒有把這件事放在心裏（選第二項）。

大家都會注意到，在關口出口的左上角有一個人，那個人名查度拿（**チャンドラー**），是個想在某個地方開間自己的道具店的商人。大家要好好記住他，因為當你找到新的解放軍根據地之後，就可以走來找他，拉他入隊，他會在根據地開設一間道具店的。

軍師馬殊





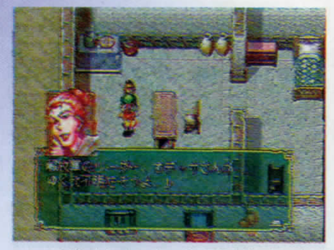
他們來到些爾卡村，聽村人說馬殊是那裏的一個教師，很受小孩子的愛戴。

在村中的旅館中，你聽到一個少女提到一個常調戲她的人史拿（**シーナ**），此外亦會遇上一個叫艾度里奧（**アントニオ**）的廚師，他也是想開一間自己的料理店的。大家要好好記下這兩個人，他們也將是你的同伴。

在旅館的房間中，主角遇上曾在古利文斯他逃亡時搭救過他的瑪蓮（**マリー**），她因為給揭發了曾幫助主角逃亡而給通緝，不過她可沒有怪責主角。你也要好好記住她，為了報答她，你將來當然要拉她入隊了，她會在解放軍的根據地開設一家旅館的。

另外，在一家民居中，你遇上一個叫奧妮露（**オニール**）的女人，那一副八婆相的女人果然利害，不知從哪裏得知奧迪莎行踪不明，這個人也會是你的同伴，遇上遊戲不知如何進展下去的時候，她會告訴你一些不知從哪裏聽來的情報，助你繼續冒險（八婆這種動物真利害）。

眾人走到村東北面，向一個路人詢問馬殊的家在哪裏，那人告訴你他身後樓梯上的大屋便是馬殊的家，其實那個人就是馬殊。眾人到了馬殊家，從他的學生口中得知他正在村中散步。頭腦單純的碧多路當然有被耍的感覺。古利美奧向馬殊說明他們是按奧迪莎的遺言，把奧迪莎的耳環送給他的，馬殊聽了之後仍很冷靜，不過，他好像不太贊同奧迪莎為解放運而犧牲的行為，碧多路聽了之後當然光火了，而馬殊就拒絕接受奧迪莎的耳環，叫他們回去，說罷他們走了。





雖然主角立即追上去問明究竟，但馬殊還是訣絕地說跟奧迪莎再沒有關係，把他們趕走。主角他們正在想着為甚麼奧迪莎要他們把那耳環交到那樣的男人手上時，一班帝國兵突然走向馬殊的家，主角當然趕上去看個究竟。





上到馬殊的家中一看，那班帝國兵正脅持着一個馬殊的學生，要馬殊返回帝國軍中。原來，馬殊是當代一位有名的軍師，屢建奇功，但為了逃避紛爭，他便跑來這條窮鄉中隱居。帝國五將軍的卡斯姆．夏茲路（**カシム・ハジル**）為了要馬殊歸隊，直接下令要兵士無論以任何手段都要帶他回去。大家更發現，馬殊跟奧迪莎是同姓的！

馬殊斷言拒絕回帝國去，而帝國兵就以送那些小孩去做苦工來要脅他。

主角看不過眼，便上前加以阻止（選第一項）。對方詢問他們是何方神聖，主角沒有說他們是解放軍的生還者，而說是正義的朋友（選第二項）。不過，當主角打退帝國兵後，馬殊卻怪責他們不該在小孩子面前大開殺戒。

事件過後，主角進入馬殊家，原來馬殊早就從留在帝國的朋友口中，得知主角就是麥當奴家被追捕的少爺。古利美奧問到馬殊的姓氏時，馬殊承認奧迪莎就是他的妹妹：「我早就決定從此不再跟人與人的鬥爭扯上關係，但奧迪莎跟我不同，她為了自己的信念，捨身投入戰爭之中……奧迪莎是怎樣稱呼我的？」

「她說一個住在些爾卡村名叫馬殊的人……」古莉奧回答。

「是嗎，看來奧迪莎還是未肯原諒我哩。」馬殊說：「我的確是個膽小鬼，但是即使被人們稱我膽小，我也不希望再次看到那樣的廝殺場面，就算那孩子不認我這個大哥也好……不過，今天我終於明白，我的選擇是錯誤的。即使我閉上眼睛，世界也不會因此而消失。我從今天開始，也會以她的目標來看為我的目標。」



不過，馬殊並沒有接受奧迪莎的耳環，他說那應該由主角接受的。主角追問原因（選第一項），馬殊就叫他看看耳環的裏面，來那裏刻有一張解放軍根據地的小地圖，只有接



管解放軍的人，才有資格接受那耳環。

馬殊自言他有軍師之材，但不是率領解放軍的材料。他相信主角是那方面的材料，所以鼓勵主角接受奧迪莎的耳環，承繼奧迪莎的遺志。主角細心考慮過後，終於接受了馬殊的請求，接受解放軍領袖之職（選第二項）。而古利美奧和古莉奧就決意跟隨主角，離開帝國。

各人心意已決，馬殊就以軍師的身分提出建議：「要令解放軍復甦，一定要集合對帝國不滿的人，而要集合人群，就要有容納他們的容器。而且是一個更大，不怕帝國軍攻擊的容器。」馬殊建議主角拿取多蘭湖（**トラン**湖）上一座現已廢棄的城堡多蘭城（**トランの**城）作為根據地。為此，他們便決定到湖畔的卡古鎮（**カク**）去，而馬殊就為了要為他的學生準備離開後一年內的功課而暫時不能和你同行（這個老師真可怕……）。





卡古鎮

主角等人來到卡古鎮，想找人載他們到多蘭城去，可是鎮中的船伕大都不願意去，他們都說多蘭城有一隻會製造霧氣的怪物出沒。

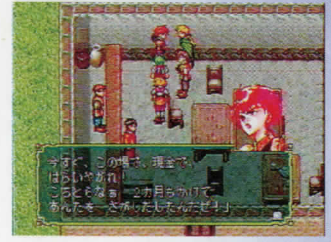
在鎮的右邊，主角遇上一個女孩子，她知道主角是解放軍的人之後，本來也想加入解放軍，但她要先找她那個做機關師的叔叔捷波（**ジユッポ**）。這個女孩子就是較早前在利蘭賈夫一對請主角替他們找女兒的夫婦的女兒小惠，你要在稍後的偷刀事件之後，拉到捷波入隊，再編他入主要隊伍中來找小惠，就可以令她入隊。





另外，這個鎮中有一隻貓，那隻貓叫米娜（**ミナ**），牠會在主角走近時走開，永遠和主角保持一定距離。假如隊中有人附了神行法紋章的話，就可以按着×掣來追牠，追上牠踫上牠兩次之後，便可以捉到牠。牠是後來一位女魔法師同伴洛蒂（**ロッテ**）的入隊條件。





在碼頭前，你聽到一個船伕說有一個人稱「不要命的大河（**タイ・ホー**）」的船伕可能肯載他們到多蘭城去，那個人就在右下角岸邊的酒吧中。

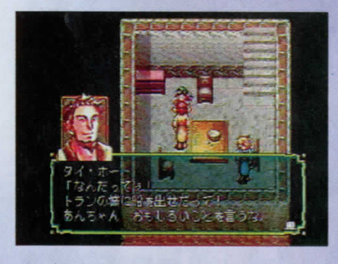
當大家來到酒吧的時候，看見隨了酒保之外，還有一個戰士打扮的女孩子和一個科學家打扮的男人。那個叫些路基（**セルゲイ**）的人說他是個發明家，發明升降機，可是沒有一個城主明白它的利害之處。這個些路基也會是主角的同伴之一，他會在解放軍的根據地建造一部升降機。

當主角向那個女孩子查詢大河的時，她突然說古利美奧欠了她錢，那個叫嘉美尤（**カミーユ**）的女孩子（Z高達啊……）更拿出欠單來對質，古利美奧也記起這些賬款，可是由於他們正在逃亡，身上沒有錢，碧多路便游說她說要是找到大河，便可以到一處拿到錢的地方，到時便可以還錢給她。嘉美尤雖然應承了他，但為免古利美奧賴賬，嘉美尤決定跟着他們。

嘉美尤告訴他們大河就在賭場裏，只要向酒保問一下便知道。酒保告訴主角，賭場就在酒吧的地庫中，眾人走到地庫，就見到兩個男人，年紀較長的，就是大河，年輕的一個是他的徒弟任空（**ヤム・クウ**）。主角請大河載他們到多蘭城去，不過大河說這雖然有趣，但搞不好就會賠掉性命，所以要跟主角賭一局大小，主角為了到多蘭城去，便接受他的挑戰（選第一項）。

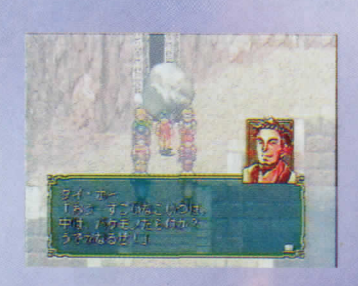
玩法很簡單，兩人各擲三粒骰，擲出的骰子要有兩粒骰的點數相同才作算，以剩下的一粒的點數作為那人的點數，看誰點數較大來分勝負；擲出三粒一或是一二三點當然便是最小的了。不過要小心擲骰時如果太近碗邊或是太遲擲骰，就很容易令把骰子擲出碗外。

贏了大河之後，他便會跟任空一起去準備出海。主角





在出海之前先替嘉美尤添置裝備，由於接下來的對手好利害，所以該多購備多些傷藥（**おくすり**），另外，由於到了多蘭城，大河也會湊熱鬧加入你的隊伍中，所以也該購入一些後備的裝備，在他入隊之後給他裝上，這會較為有利。











多蘭城

準備就緒，走到碼頭找大河，大家便出發往多蘭城去。抵達多蘭城，看到多蘭城的大門被一塊大石堵住，四周煙霧迷漫，的確有古怪。大河看到這情景，也來湊熱鬧加入主角的隊伍。眾人在城正門右邊的崖邊找到一個缺口可以進去的，從那裏往下走，主角遇上多強力的敵人三五成群的襲擊。

在此先提醒大家由於打敗這裏的首領之後，你便無法拿取缺口至城堡之間的通道的寶箱，所以大家應先行勻整條通道，取得所有寶，才好走到下一層去。

走到原來城堡的地下，大家發現有一頭龍喪屍正守在那裏，大戰當然立即展開。由於主角的紋章對首領是無效的，所以大家大可不用考慮，其他人的紋章當中，火炎紋章是非常有效的攻擊，分身紋章雖然可令攻擊力大增，但由於用後會令那角色暫停一回合的攻擊，隨便使用會得不償失。正確的用法應是選擇一個速度較高、使用長程武器的人來附上那紋章，因為即使UNBALANCE也是可以使用道具的，大家就可以利用那段時間來替別人補充HP，而又不會因為站在前排，而在沒法攻擊的時候遭對方的直接攻擊。

由於那條龍喪屍的冰凍魔法好利害，可扣除HP達三分一以上，而且行動快，所以應留意各人的HP，像古利美奧這類行動較慢的隊員，就要用如主角這些行動快的角色來補充體力，因為可能會發生還未來得及補充HP便再受襲擊死了的情況。

誓師

打敗龍喪屍之後，四周的煙霧亦散去。大家就請主角為這座解放軍的新根據地命名。不久，馬殊也來到根據地。大家正在想着慶祝新生的解放軍誓師的時候，在魔法師之島上指引主角的魔法師妮古拉多（**レックナート**）再次出現：「很久沒見了，你經已開始踏上你所選擇的路了。」

妮古拉多首先送了一塊「盟約石板（約束**の**石板）」給主角，叫主角去找尋多些同伴以增加力量，並把他們的名字刻印在那塊石上。

另外，妮古拉多又讓她的弟子路克（**ルック**）來幫助你，雖然他的戰力實在很不濟，但是在戰爭時他的魔法攻擊卻頗為利害。

「歷史才剛剛開始改變，你可別沮喪啊。」妮古拉多説罷便隨着一陣閃光走了。

「我説妮古拉多大人一定是想擺脱麻煩而叫他來跟我們的。」古利美奧稍稍的對古奧説。

「得到了容器之後，就要召集人馬。」馬殊説出下一步行動：「在戈雅鎮（**コウアンの**町）有一個叫利班圖（**レパント**）的男人，去説服他加入吧，他一定會對我們有所幫助的。」

翌晨起來，主角再去馬殊商量游説利班圖加入解放軍的事。

「利班圖是個重情義的人。」馬殊説：「你説是我介紹的話，他應該會來幫手的。」

這時碧多路和古莉奧走來，説都要加入主角到戈雅鎮的隊伍，再揀選兩個人加入你的隊伍後，便可以出發到戈雅鎮去。

大家可以在到戈雅鎮之前，先回到剛才提到的各個鎮中，盡量找多些同伴。

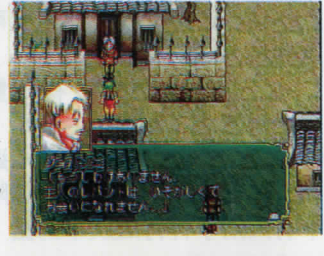
偷刀

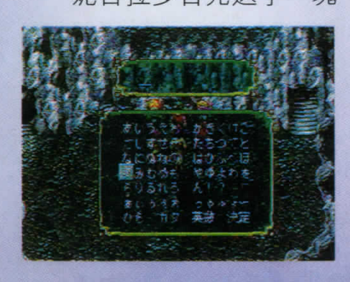
來到戈雅鎮，主角從路人口中得知利班圖是個頗得民心的人，不過他們就不太喜歡新到任的軍政官，而利班圖最近就不知怎的不肯接見任何客人。

他們到身兼旅館的酒吧去，在那裏又遇上在利蘭賈夫遇過的男人古寧，他勸你不要到利班圖的家去，免得踫壁。另外，在酒吧中，有叫羅莉蘭（**ローレライ**）的流浪女劍士，主角本來想游説她加入解放軍，要是主角的LV低過20她是不會加入的。

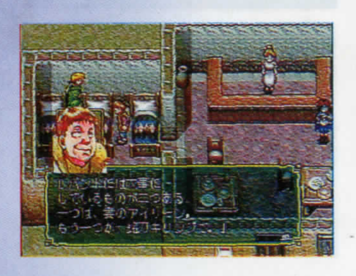


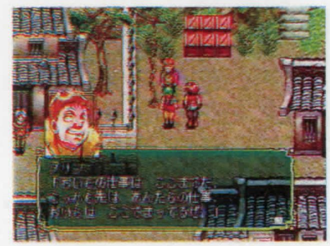


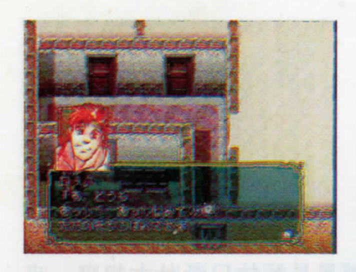






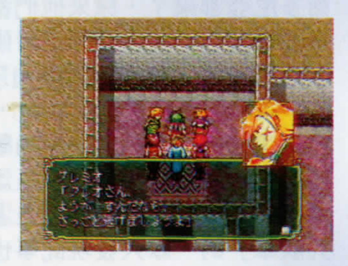








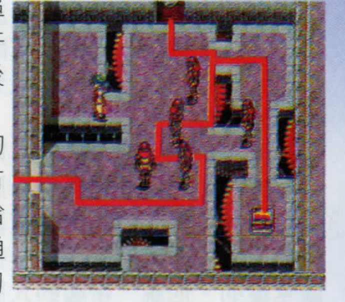




主角到鎮左上的利班圖家求見，可是門外利班圖的僕人莊百尼（ジョバン二）説利班圖很忙，不接見任何客人。碧多路雖然想硬衝過，但還是被拒諸門外。

眾人無計可思，唯有回旅館再想辦法。在旅館跟古寧交談，他告訴你他有辦法令主角可以跟利班圖見面，主角當然想知道（選第一項），古寧就叫主角開個房間才跟他詳談，主角唯有照做。

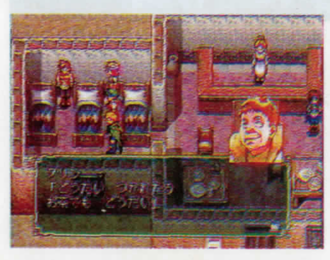
據古寧所説，利班圖之所以不肯接見客人，原來是想和反帝國的集團有甚麼瓜葛。他説利班圖最愛惜的，是她的妻子艾蓮(アイリーン）和一柄寶刀麒麟芝（キリンジ），只要偷去他的寶刀，他自然會追來跟你見面了。他説偷刀這件事就包在他身上，叫主角稍後出去找他，説罷便走了出去。



過了一會，主角等人依約來到利班圖家旁的大樹下找古寧，，不過原來古寧所謂交給他的辦的，就只是為主角打通一條通進利班圖家的路，偷刀的事可是要主角自己去做的。人雖然不滿，但也唯有照做。

進入利班圖的大屋後，會遇上很多機關人形，它們的攻擊力都很高，準備不足的話會很吃虧，當然，你可以沿來路回去，休息和添置傷藥，然後再去旅館找古寧替你開路。

在利班圖家的二樓，你遇上一個替利班圖家看守倉庫的人洛克（ロック），他一心想為解放軍建立一個很大很大的倉庫，所以就提出加入解放軍的請求，主角當然答應了。



在二樓有一個大房間，那裏裝設了一個大機關，假如主角走到機械人的正面，那機械人便會衝過來，把主角趕回入口處去。大家只要小心前進，別行多餘的步，便不難找出可避過所有機械人目光的路線，既可取得洞悉紋章，又可走到下一層。

下到一樓，主角在走廊上遇到一個穿得好古怪的男人，他就是設計這些機關人形和機關的捷波，他説他可以關掉那些機關人形，但那些大型機關他就無能為力了。説罷他便走了。其實在這時，他經已加入了你的隊伍了。

在跟捷波交談的地方左邊那個大房間，就是最後的機關「大輪盤」。玩法好簡單，但要過關要看大家的運氣。一切攻略法在這裏無效（秘技除外）。

通過大輪，主角終於取得寶刀麒麟芝，於是便沿來路回去，會合古寧回旅館。

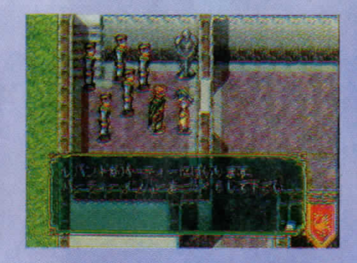
當他們一回到旅館，古寧説他原來也曾入過利班圖家一次，但被裏面的機關人嚇倒。説罷，他竟然走去沖茶給大家飲，經過虎狼山一役的主角等人當然不會再上當了，他們迫古寧先飲，卒之古寧就乖乖的睡着了。

劫妻



不久，利班圖果真走來找主角，主角當然連忙向利班圖說明他們的來意，還說他們是馬殊介紹而來的（選第一項）。本來利班圖聽到馬殊的名字，也打算加入解放軍的，不過，他説他現時有些事情還





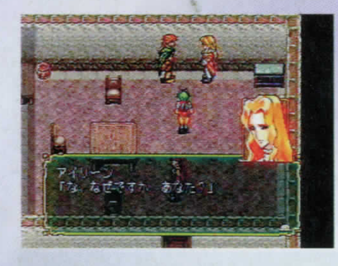
是未放得下，所以婉拒了主角的好意，請主角還他寶刀之後就回去。主角當然不會就此放棄，説明解放軍需要他的力量（選第一項一），但利班圖説為了家人，他不能接受。主角明白再勉強下去也沒有益處，便只好還回寶刀（選第二項）。

就在此時，利班圖的僕人莊百尼趕來報告，説新任的軍政官竟然趁利班圖不在家，強行帶走了他的妻子艾蓮，這下子利班圖真的光火了，他立即帶同寶刀衝入軍政官官邸要人。

儲存進度後，主角等人隨後趕到，他們這才知道，那個新任軍政官原來就是以前的帝國近衛隊指揮官古里茲（クレイズ）。守在軍政官官邸的守衛阻止利班圖進去，説沒有預約是不會見面的。利班圖不由分説的把門口守衛打倒，衝進屋內，而沿途來攔阻的給他一一擺平。不過到了往二樓的梯口，就因為對方人數太多，所以就加入主角的隊伍中。假如你早前是湊足6人組隊的話，這時就需要選擇一個人離隊。要注意的是利班圖是直接取代那個離隊隊員的位置的，由於利班圖的武器屬短程，假如離隊的隊員是後排隊員的話，第一場作戰便不能參與。幸好這場戰鬥對









手能力不高，只要別忘記消滅敵人後立即重新排列隊伍便可以了。

衝到二樓，見到古里茲，古里茲指責主角常常騷擾他，利班圖就向古里茲要人。這時一群士兵殺到，又是大戰一場。古里茲見形勢不妙，便脅持艾蓮作人質。還叫了一個人進來。

進來的那個人就是主角以前的一個隨從阿班（パーン），古里茲叫阿班捉住主角等人，好替泰奧將軍挽回聲譽。

「古里美奧、古莉奧、少爺，」阿班説：「我不覺得當天的選擇沒有做錯。直到現在，我仍覺得那是正確的。不過，即使那樣，我還是好心痛。我……始終希望不違背良心的生活，那到底會是正確還是錯誤，我相信時間會給我答案。」

阿班突然倒戈相向，從古里茲手上救出艾蓮，這令古里茲措手不及，古里茲本來想以泰奧來令主角動搖，但主角不值古里茲的奸險行為，誓要懲戒他（選第一項）。



事情完結之後，艾蓮代利班圖感謝眾人的幫助。利班圖説出自己的感受：「我為了保衛家園，一直對帝國的暴行視而不見，可是換來的結果卻是這樣。」為了加入解放軍，利班圖打算跟艾蓮斷絕夫妻關係。

「你真是恨心啊，你以為我是那樣的女人嗎？」艾蓮説：「自從跟你結為夫婦之後，我便經已覺悟了。」就這樣，利班圖便和艾蓮、莊百尼加入了解放軍的行列。

阿班也請求主角讓他加入解放軍，主角當然原諒阿班過去的行為，讓他加入（選第一項）。



偷襲

眾人回到根據地時，見到清風山的山賊頭領巴魯卡斯和

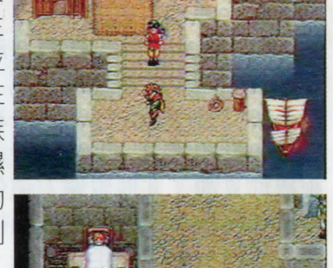




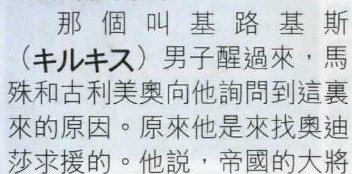
斯多尼亞都來了，原來他們都是見解放日漸壯大起來，來投靠奧迪莎。由於還不是時候讓外界知道奧迪莎的死訊，所以馬殊對巴魯卡斯説奧迪莎去了北方。

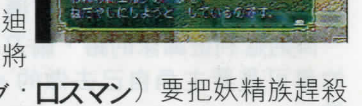
為了迎接新加盟的成員，眾人在根據地舉行宴會（選第一項）。不過，就在主角離開會場的時候，突然遭受一個忍者的襲擊，主角也不是泛泛之輩，稍為攻擊便可嚇退他（紋章無效）。原來他是溫迪派來奪取主角右手的「詛咒紋章」的。眾人發現此事也追趕出來，可是也讓那忍者逃去。

求援



自從偷襲事件之後，古利美奧、阿班和碧多路都爭着要保護主角。休息一夜之後，主角巡視一下根據地的情況，並找馬殊編排隊伍的人選。就在碼頭處，主角發現一個妖精族的男子倒在地上，看他全身濕透的，似乎是游水到解放軍的根據地來的，眾人連忙抬他到主角的房間去。





那個叫基路基斯（キルキス）男子醒過來，馬殊和古利美奧向他詢問到這裏來的原因。原來他是來找奧迪莎求援的。他説，帝國的大將軍古雲達．羅斯曼（クワンダ・ロスマン）要把妖精族趕殺絕，所以來請解放軍幫助他們。

主角知道這事之後當然義不容辭（選第一項），可是馬殊説現在解放軍兵力有限，前解放軍的殘餘成員加上巴魯加斯帶來的山賊，合起來也不過數百士兵，現在出兵並不是上策。但為了不令來找援的人失望，他建議先派一小隊人到那邊調查情況，以後的策略就看探得的情報再作決定。

妖精村之旅











替基路基斯購置了足夠裝備、重新編排隊伍和儲存進度之後，便出發往妖精村去。據基路基斯説，要到妖精村就得通過大森林，而大森林就在戈雅鎮的東南面，在大森林之前有一條村，他們就先到那條村去。

到了大森林村（**だいしんりんのむら**），他們發現那裏的人原來不知道妖精的存在，所以一見到基路基斯便大感驚訝，為免惹來無謂的麻煩，他們決定盡快穿過森林到妖精村去。

不過，儘管這樣説，村中還是有兩處地方要先去的。在村中的五金店中，主角認識了一個冶煉師馬斯（**マース**），他説他的師傅米斯（**メース**）教他們鍛煉身體和鍛煉心靈一樣，他希望可以加入解放軍，以糾正人們偏歪的心靈，主角當然歡迎他。

他們又在五金店後的民居中認織了一個造浴室工人三介（**サンスケ**，前譯三助），那人也加入解放軍，並用他在大森林中找到的木材，在根據地造了一個浴室。

進入大森林，基路基斯告訴你通過森林的路只有妖精才知道。事實上，假如沒有妖精在隊中，一進入大森林就會發現你在不停重覆剛行過的路，向反方向行的話又會立即返回大森林村。

當主角等人行過一道獨木橋時，突然出現一個少女，原來那個少女是個正在練習瞬間轉移的魔法師，名叫碧琪（**ビッキー**），她自稱是個「無家可歸的可憐少女」，問主角可否收留她，於是，主角又讓她加入解放軍中。碧琪加入了解放軍之後，主角以後便可以走到根據地的地庫找她把你轉移到你去過的村鎮中（獸人村除外）。

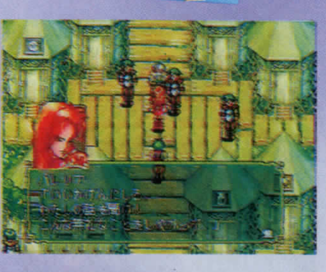




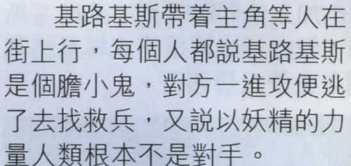
主角們通過了大森林，就到了獸人村（**コボルトの村**）。不過，村裏卻空無一人，基路基斯正在覺得奇怪的時候，一個獸人年古洛美美（**クロミミ**）走來，指責身為人類的主角把他的同伴捉去，又説他的同伴生了病，要醫好他們，然後便匆匆走了。基路基斯雖不明白古洛美美所説的話，但心知事態日漸嚴重，便催促主角盡快到獸人村南面的妖精村去。

高傲的妖精

原來妖精村是在一棵大樹上的，它的下面有一個SAVE POINT，儲存進度後眾人便爬上樹上。

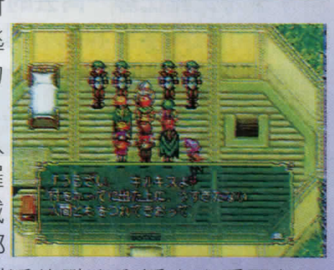


一上到樹上，就見到一個戰士打扮的女子給妖精族的長老扣押起來，那個叫巴利妮亞（**バレリア**）的女戰士原來是來通風報信的。她説古雲達將軍想出了一個根絕妖精的恐怖方法，還可以把她的故鄉，這片森林一起燒毀。可是，高傲的妖精族長卻不認為人類有這樣的本事，於是便把巴利妮亞收押起來。

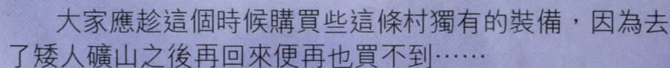




基路基斯帶着主角等人在街上行，每個人都説基路基斯是個膽小鬼，對方一進攻便逃了去找救兵，又説以妖精的力量人類根本不是對手。



從村民口中得知北面矮人礦山的矮人和南面古雲達・羅斯曼把守的班奈・也古達城（**パンヌ・ヤクタ**）的人類都想侵吞妖精的土地。他們連附近的獸人和矮人也看不起，相當高傲。



大家應趁這個時候購買些這條村獨有的裝備，因為去了矮人礦山之後再回來便再也買不到……

一進入長老的家，基路基斯的愛人史露比娜（**シルビナ**）就走過來問基路基斯怎麼丟下她一個人到外面去。長老質問基路基斯怎麼未得他准許擅自離開村莊，基路基斯向他説明想借助解放軍的力量來抵抗帝國進侵，但是長老不接受人家的好意，説雖然早前看似處放下風，但現在古雲達的士兵已收斂下來。

由於基路基斯擅自離開村莊，又帶人類入村，所以就把他們收監。在監牢裏，他們還遇上妖精族中跑得最快的史丹尼奧（**スタリオン**），他原來是因為古雲達軍來攻時逃了去，所以便被監禁起來。獄中還遇見剛才被關起來的女戰士巴利妮娜，她有點後悔自己那麼傻，捨命背叛帝國來通風報信，卻得到頭腦頑固的妖精的信任。巴利妮亞告訴主角等人古雲達為根絕不順從他的妖精，製造了一件可怕的武器「焦魔鏡」，可以在一瞬間把森林燒毀。

過了不久，史露比娜偷偷的走進監牢來問基路基斯為甚麼那麼親近人類這種那麼短命的生物。

「史露比娜，人類不喜歡妖精和矮人，」基路基斯解釋：「妖精輕視人類，矮人又輕視我們，妳不覺得這樣好悲哀嗎？我們之間一定有甚麼弄錯了，我們難道不可以結成好友嗎？這一點我很不明白，我感到非常悲哀。」



雖然史露比娜不明白基路基斯的話，但是她還是相信基路基斯，為他打開了監牢的



門。史丹尼奧一馬當先的走了，史露比娜也叫基路基斯逃走，但基路基斯就準備去想辦法對付「焦魔鏡」。巴利妮亞問他有甚麼辦法，他原來打算到矮人的礦山去向矮人求





助，他想矮人一定知道些甚麼的。主角贊成他的想法，便跟他一同出發往矮人礦山（選第一項）。

出了妖精村，巴利妮亞也加入他們的行列，基路基斯本來想帶史露比娜一同去的，但她卻説要留下來等基路基斯回來，基路基斯和她吻別之後便出發西行。

矮人礦山





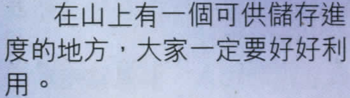
他們往西行到通往矮人礦山的山道，那裏有多個被分隔開的寶箱，不過其實那些樹是可以通得過的。



在山上，主角他們又再遇上獸人古洛美美，他原來去了矮人礦山去向矮人求取醫治他的族人的病的方法，不過看來他是白行一趟，他一面行一面説矮人是小氣鬼，但他説他不會放棄。當他見到主角等人時，還是一貫的仇視主角他們。



在山上有一個可供儲存進度的地方，大家一定要好好利用。



下了山，往東北行便到矮人礦山，從矮人口中，主角知道有個冶煉師來了矮人礦山修行。這裏的五金店可為主角等人提高武器攻擊力到LV9，主角就在那裏遇到那個冶煉師密斯（ミース），原來他是冶煉師馬斯的朋友，他知道馬斯加入了解放軍，也加入解放



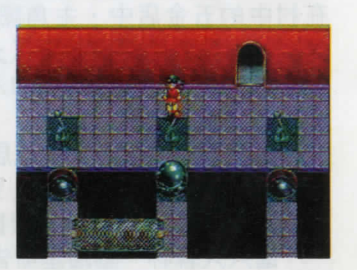
軍，論能力，他比馬斯要高。

在旅館二樓的矮人，主角他們終於知道古洛美美所説他們族人的病到底是甚麼一回事——原來獸人突然對古雲達唯命是從，去襲擊矮人。

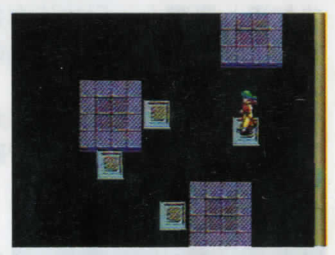
他們來到矮人族長老的家，但是矮人族長老跟妖精族長老一樣，看不起人類。當巴利里亞對他説古雲達派忍者「影」偷了矮人的「焦魔鏡」設計圖，打算製造出來燒毀妖精森林的時候，矮人族長老表現得莫不關心，不過，他卻又不相信人類有本事偷取到「焦魔鏡」的設計圖，他説假如主角等人能在矮人的寶庫中偷到「流水棍」出來的話，就相信主角他們，幫助他們對付「焦魔鏡」，主角當然應承了（選第一項）。矮人的寶庫就在矮人礦山的北面。

偷取流水棍









主角等人立即到矮人的寶庫，跟那裏的守衛説句他便讓主角等人進去。

寶庫中沒有甚麼敵人，卻有幾個機關。第一個機關是攔路球——要通過機關打開兩邊的開關便是；第二個機關是移動板塊——要通過機關就從門口直行；第三個機關是音響門鎖——音響是「BIBOBOBI、BIBIBOBO」，即是「左右右左、左左右右」。

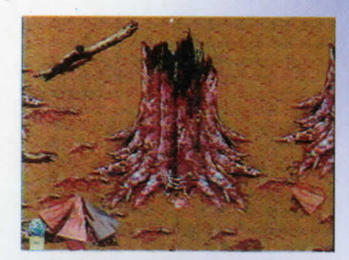
過了那些容易的機關之後，主角遇上一點也不簡單的雙頭神，要注意不可讓任何一個前排成員的HP低於110。紋章攻擊方面，主角的「詛咒紋章」同樣一點用處也沒有，而只用「攻擊」威力更大；雷之紋章和火之紋章都是LV 1的魔法比LV 2魔法更利害；巴利妮亞就一定要用「隼紋章」。打敗了雙頭神之後，繼續往迷宮深處走，便可以











取得「流水棍」。

回到矮人礦山，長老見主角等人成功偷取到流水混，便相信了他們的話。他告訴主角等人「焦魔鏡」雖然利害，但只要出動他們的「風火砲」便可以把它破壞，他答應即刻着手啟動「風火砲」，眾人感謝矮人族長老後，便立即趕回村去向妖精族長老報告。



慘劇

當他們沿山路回去妖精村的時候，他們看到一幕難以置信的景象——妖精森林正在燃燒着。他們立即趕下山去，可惜經已太遲，妖精村經已化為一片焦土。

看見這個慘況，眾人都非常詛喪，基路基斯就更激動：「為甚麼啊？我所做的事到底是為了甚麼啊？我不是已經很努力的嗎！即使是給人當作傻瓜我也沒有棄餒，倒頭來卻竟然、竟然……甚麼也沒有留下來！我想保護的東西全都……」

基路基斯拿出一隻介指來：「這隻介指我本來打算在一切完結之後交給史露比娜的……好可憐的史露比娜啊……這隻介指還未給任何人戴上便沒用了。」說罷他便把介指丟在地上。

古利美奧上前拾起那介指，安慰基路基斯：「基路基斯，這隻介指是你的希，你不可隨便放棄希望的啊。只要有一線希望也要生存下去，我想這對人類和妖精來說也是一樣的。」

他們決定先回解放軍的根據地，同時決意不讓這種悲劇再次發生。他們準備打倒古雲達軍，毀滅「焦魔鏡」。

當他們回到獸人村，再次遇上古洛美美，不過，原來他正被帝國兵追捕，當大家察覺時，已被帝國兵重重包圍。帝國兵的隊長發現巴利妮亞，見她是有獎金的通緝犯，當然不會放過這機會。巴利妮亞為免全軍覆沒，壞了毀滅「焦魔鏡」的大事，所以在對方答應放過其他人的情況下自願跟他們回去。本來主角想加以阻止（選第一項），可是巴利妮亞說主角還有更重要的使命，所以不聽



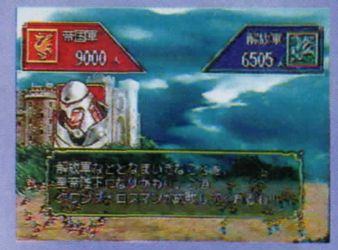




主角的話。但就在她給帝國兵抓住之後，對方卻反悔，圍攻主角他們。古洛美美見主角是同道人，便加入了主角的陣形。可是要注意假如大家把巴利妮亞編在後排的話，古洛美美的加入對大局是無濟於事的。

打敗了第一輪攻擊後，對方仍沒有退卻的意圖。就在他們處於下風之際，馬殊突然帶領解放軍的人馬趕到，替主角解圍。原來到解放軍根據地告訴他們「焦魔鏡」的事，便帶他們通過大森林，那人便是史露比娜和史丹尼奧。基路基斯重遇愛人，十分驚訝。原來是史丹尼爾在「焦魔鏡」開火的一刹那利用他那快得驚人的逃跑速度把史露比娜救出來的。古利美奧就把基爾基斯丟掉的介指還給他，史露比娜就不停地追問那介指是甚麼一回事。

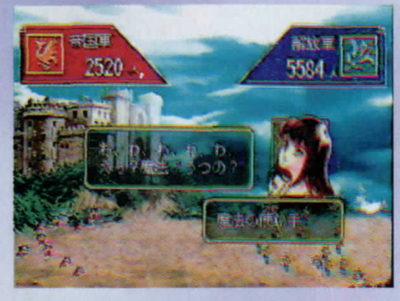




班奈．也古達城攻防戰

馬殊告訴主角在他離開的期間，堪富利和山齊士帶領前解放軍的殘餘成員加，令現時解放軍的軍力足以跟古雲達軍抗衡。他請主角發出出兵的指示。

主角為了及早破壞「焦魔鏡」，立即下令進攻班奈．也古達城（選第一項）。這是主角正式跟帝國交鋒的第一場仗，所以對手並不利害。對方是以方守聞名的古雲達，多數採用突擊作戰，採用魔法來對付便勝券在握。但由於最初你只有路克和碧琪兩個魔法師領兵施行魔法攻擊，所以建議大家先以小偷（こそどろ）探取對方作戰情報，可有機會避免中了對方的弓矢陣，再先以路克的魔法攻擊削弱對方的實力。然後以突擊配合軍師的戰術加大對方的損



失。最後多補一記碧琪的魔法攻擊便可收工。

古雲達全軍盡墨，於是打算開動「焦魔鏡」來對付解放軍。馬殊知「焦魔鏡」的利害，立即命令全軍分散。就在危急之際，「焦魔鏡」突然破碎了。原來是矮人族長老來增援，以「風火砲」把「焦魔鏡」擊毀。主角見機不可失，便立即組隊殺入班奈．也古達城。

入城前第一件事就是重組隊伍排列。正如上其所說，城中右邊的城樓下有一個女傭可幫主角補充HP。城內最難應付的不是士兵，而是那些鐵盾和盔甲。假如對方是三個鐵盾加一個盾甲的組合，由於盔甲是在後排，難以集中攻擊，所以別吝嗇主角的紋章攻擊「死的指尖」，反正有人為你補充。

假如從城的正面攻入去的話，便會遇上一頭龍。這頭龍會作噴火攻擊全部隊員及放電攻擊單一隊員。以雷電紋章攻擊的話攻擊力比直接攻擊還要差，主角的「詛咒紋章」仍然無用，巴利妮亞的「隼紋章」依然強勁。注意古洛美美的HP，因為他還未有機會更換裝備，但他一定要站



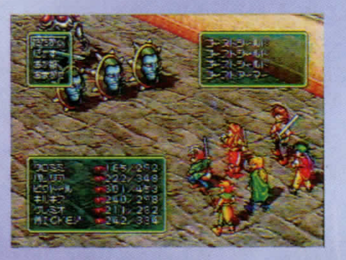


在前排才有用。這條龍的攻擊力比先前的雙頭神還要低，應該不難應付。

沿樓梯往上走，出到露台便會見到古雲達：「你來了。你就是解放軍的領袖嗎？唔，你好像是泰奧的兒子……對了，我也曾聽聞過，很難想像泰奧的兒子會是解放軍的領袖。不過，我是不會手下留情的。我曾被譽為鐵壁古雲達，看我如今再次當巴魯巴洛煞陛下（バルバロッサ；帝國的皇帝）的牆壁吧！來吧，各位解放軍，看看我的力量吧。是溫迪大人給我的『古代暗黑（ブラックルーン）』力量吧！」

説罷，古雲達便跟主角進行一對一的對決。正如古雲





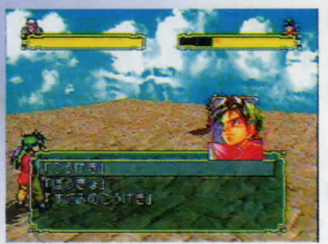




達所説，他是善於防守的人，所以千萬不要採用「捨身攻擊」。本來是可以從文字上看出對方將會採用甚麼攻擊方法的，但是相信各位玩家的日文程度不會太高，所以只有請各位記住——當見到「必殺」、「本氣」這類字眼出現時就要防守；見到「おれの番」這類字眼時可以嘗試以捨身攻擊；見到「あの程度」這類字眼的話就選攻擊；不是以上的情況的話就選攻擊吧。

被擊倒的古雲達似乎不相信溫迪給他的「古代暗黑」紋章會輸，他當古洛美美要他令其他獸人回復本性，他看到還有獸人沒有受他支配的時候，他的右手出現閃光，狀甚痛苦，最後終於暈死過去，大家對此情景都感到驚訝。主角把古雲達喚醒之後，他似乎忘記了之前做過的事情。古洛美美和基路基斯本來想趁現在為同胞報仇，古雲達也一反剛才的囂張態度，任由他們處置。但主角覺得他與剛才判若兩人，為了問明真相而阻止了他們（選第二項）。

據古雲達説，溫迪在他的手上烙印了一個可令他擁有





操縱怪物力量的紋章「古代暗黑紋章」，但那紋章會影響他的意志。這時古雲達明白溫迪是個不可信的女人，但不知皇帝是否察覺到她可疑。不過，古雲達沒有推卸責任，願意受死。主角明白他是受到溫迪的影響，所以便原諒他，並招集他加入解放軍（選第二項）。



「要我加入你們……」古雲達説：「哈哈哈，要我做解放軍的戰士？像我這樣為巴魯巴洛煞陛下效忠了十年的人成為背叛者？」

「是的。」碧多路説：「因為現在的皇帝，跟七年前你所認識的皇帝經已完全不同。」

「……我所信賴的皇帝説不定經已在幾年前死了。」古雲達考慮一會之後説：「（主角）大人，請你讓我加入解放軍。我對巴魯巴洛煞陛下的忠心是不會動搖的，但是，我實在無法效忠現在的皇帝陛下。」就這樣，古雲達便加入了解放軍。

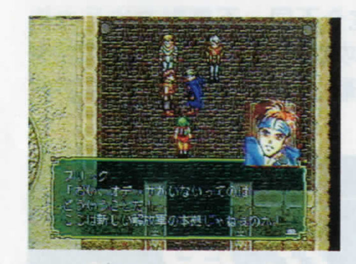
各人回到城外，被操縱的獸人也回復了意志，古洛美美的媽媽和哥哥也來迎接他。古洛美美、基路基斯、史露





比娜、史丹尼奧和巴利妮亞也為了糾正帝國的歪風而加入解放軍，眾人一起返回解放軍根據地去（選第一項）。

這時大家其實可以選擇不回去（選第二項），再到器人的村去召集古洛美美的兄弟剛（**ゴン**）、虎頭戰士馮士路（**フー・スー・ルー**）；到些爾卡村馬殊的家召集馬殊的學生蘋果（**アップル**）；到卡古鎮去召集利班圖的不肖子史拿（**シーナ**）。最要緊的還是要到燒毀了的妖精村去，





因為那裏會遇到一位叫添普頓（**テンプルトン**）的少年，他是個到處遊歷，以繪畫世界地圖為樂的人，他加入了解放軍之後，主角便會得到一張繪畫了各城市城位置的水滸圖，對日後的冒險很有幫助。

死訊

三個月後，解放軍的規模已相當壯大，根據地的佈置也跟以前大不相同，單是在根據地中遊歷已相當新鮮。

這天你見到剛着前解放軍部分殘留部隊來的菲歷在對着碧多路大發雷霆：「喂，奧迪莎不在這裏算是甚麼意思啊？這　不是新的解放軍根據地嗎？舊巢穴被搗破之後，千辛萬苦才把到處流散的解放軍成員集合起來，好不容易才來到這裏，但這算是甚麼意思呀？」他見到主角到來，就質問奧迪莎怎麼不出來跟大家見面。碧多也不知如何回答才好。



這個時候，馬殊到來，直接向菲歷陳明奧迪莎的死訊。馬殊的話令在場的人都大感驚訝。馬殊問主角是否應讓他說下去，但是主角接受了奧迪莎的遺言，不要向外公開她的死訊，但馬殊認為她的遺言只是了不讓解放軍四分五裂，現在新生解放軍經已成立，所以說出去也無妨，而且詢問這件事的也愈來愈多了，也不可能一直隱瞞下去。於是他便說出奧迪莎在前解放軍巢穴遭難時經





已犧牲，這件事令菲歷十分憤怒，他不贊成由主角接替奧迪莎領導解放軍，更游說山齊士和堪富利跟他一同離開解放軍。但是連平時寡言的堪富利也說解放軍需要一個領導人，而主角也做得很稱職。

本來菲歷是有事來找奧迪莎的，但是知道奧迪莎死了，他又不承認主角，於是便決定帶同他的人馬離開根據地，臨行前他更叫山齊士和堪富利到卡古鎮跟他一起。

為了游說菲歷接受主角加入解放軍，主角和碧多路決定到卡古鎮去跟菲歷詳談。畢竟他也是前解放軍的副領袖。

這個時候，正是大家把所有同伴LV提升到LV26的時候，這會對以後的戰鬥較為有利。正如上期所說，現時提升LV最好的地方是剛攻陷的班奈．也古達城。除了主角和碧多路兩個必備成員外，其他成員可以隨時換掉。大家可以利用碧琪把主角轉移到那裏去，節省時間。

來到卡古鎮，鎮上多了一班解放軍的成員，他們有些也跟菲歷一樣不接受主角當上奧迪莎的接班人，有些就覺得主角做領袖也沒有問題。

在主角跟大河認識的賭場裏，現在多了一個賭徒嘉斯柏，他說主角召大河和任空加入解放軍令他損失一個大客，假如主角能在擲骰中贏他5000元以上，他便願意加入解放軍。擲骰遊戲的玩法跟大河時一樣，不過他的「運氣」就比大河好得多。嘉斯柏加入解放軍後便會在根據地開設賭場，主角沒有錢時不妨到那裏賭兩手。

來到菲歷的房間，菲歷經已冷靜下來。也沒有怪責碧多路沒有好好保護奧迪莎：「很又以前奧迪莎就常對我說要我要有更高的領袖自覺性，現在我又再想起那番話，這可能是因為她感覺到自己快要死吧。但是，我卻沒有回應她對我的期待。剛才我也是因為憤怒而忘記了我來這裏的目的，這樣的我遭她遺棄也是沒辦法的。（主角），我還是無法承認你是領袖，但是，現在不是說這些話的時候。所以……我來向你請求，請你讓我跟你一起作戰。主角當然答應他的請求了（選第二項）。



菲歷整理好他的部隊之後便回到解放軍的根據地去。

嘉蘭關攻略戰

當他們回到根據地，便正式開始談到菲歷來這裏的目







的。原來在利蘭賈夫的解放軍巢穴被搗毀之後，菲歷逃到由帝國五將軍之一——花將軍米路爾希（ルイビ）治理的西方。他雖然在那裏把分散了的解放軍隊員集合起來，但是捕捉帝國叛亂分子的活動突然激烈起來，他有不少同伴也被捉去。就在那個時候，他收到新生解放軍的消息，所以便到這裏來，希望新生解放軍能解放西方，匯合雙方的力量共同作戰。

馬殊想到假如匯合菲歷帶來的軍力，應該可以打通通往西方的關口——嘉蘭關（ガパンの關所）。於是主角便下令立即進攻嘉蘭關（選第一項）。

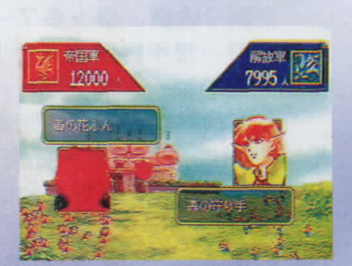
這一仗基本上是解放軍的軍力佔優的，對方也沒有甚麼名將指揮，所以完全不難打。對方是不會用魔法的守關兵，但是弓矢攻擊就很利害，所以這一戰不可選用魔法攻擊，用軍師配合突擊就可以了。



打敗嘉蘭關的守兵之後，大家十分興奮，打算乘勝追擊，一口氣把米路爾希把守的史嘉尼特西亞城（スカーレティシア城）也攻下來。不過馬殊提醒大家對方是擅用詭計的米路爾希，在未知道對方的底細時貿然進攻會很危險，但大家都不聽馬殊的勸告，下令出兵。

果然，這一仗跟上一仗完全不同，不單對方的兵力強大，而且還採用了一種毒花來攻擊解放軍，解放軍無論採用甚麼攻擊方法也無法損對方分毫。最後，解放軍只有全軍敗退。





下期——大破毒花風、父子殊死戰

同伴表 - 11

基本同伴


主角


古利美奧


古莉奧


碧多路


馬殊


嘉美尤


大河


任空


路克

外來同伴



查度拿（チャンドラー）
職業：道具商人
結盟地：古溫巴城塞
結盟條件：交談



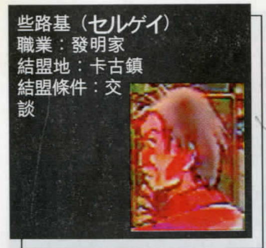
瑪蓮（マリー）
職業：旅館館房
結盟地：些爾卡村
結盟條件：交談

艾度里奧（アントニオ）
職業：廚師
結盟地：些爾卡村
結盟條件：瑪蓮加入，打過一場杖後，當你去找她SAVE時，假如她提到「料理」二字時，就到些爾卡村去找他談話。



奧妮露（オニール）
職業：主婦
結盟地：些爾卡村
結盟條件：交談

些路基（セルゲイ）
職業：發明家
結盟地：卡古鎮
結盟條件：交談



羅莉蘭（ローレライ）
職業：流浪戰士
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：主角LV達20以上，交談



洛克（ロック）
職業：倉務員
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：交談



捷波（ジュッポ）
職業：機關師
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：交談；通過輪盤機關



利班圖（レパント）
身份：名望很高的富豪
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：無



艾蓮(アイリーン)
身份：利班圖的妻子
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：無



莊百尼（ジョバンニ）
職業：利班圖的僕人
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：無



古寧（クリー）
職業：小偷
結盟地：戈雅
結盟條件：請他替你偷刀



史拿（シーナ）
身份：利班圖的兒子
結盟地：卡古鎮
結盟條件：當在卡古鎮的酒吧見到他，就把利班圖編入隊中去跟他交談。



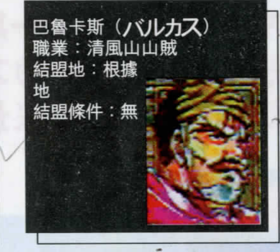
阿班（パーン）
身份：泰奧將軍的直屬部下
結盟地：戈雅鎮
結盟條件：無



小惠（メグ）
職業：無
結盟地：卡古鎮
結盟條件：把捷波入隊中到卡古鎮去見她



巴魯卡斯（バルカス）
職業：清風山山賊
結盟地：根據地
結盟條件：無



斯多尼亞（シドニア）
職業：清風山山賊
結盟地：根據地
結盟條件：無



基路基斯（キルキス）
身份：妖精族青年
結盟地：根據地
結盟條件：無



馬斯（マース）
職業：冶煉師
結盟地：大森林村
結盟條件：交談



三介（サンスケ）
職業：浴室工人
結盟地：大森林村
結盟條件：交談



碧琪（ビッキー）
職業：魔法師
結盟地：大森林中的獨木橋
結盟條件：進入大森林；交談



巴利妮亞（バレリア）
職業：前帝國官兵
結盟地：妖精村
結盟條件：無



密斯（ミース）
職業：冶煉師
結盟地：矮人礦山
結盟條件：馬斯已加入；交談



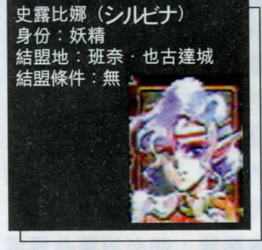
山齊士（サンチェス）
職業：前解放軍成員
結盟地：根據地
結盟條件：無



堪富利（ハンフリー）
職業：前解放軍成員
結盟地：根據地
結盟條件：無



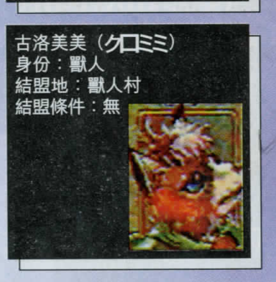
史露比娜（シルビナ）
身份：妖精
結盟地：班奈．也古達城
結盟條件：無



史丹尼奧（スタリオン）
身份：妖精
結盟地：班奈．也古達城
結盟條件：無



古洛美美（クロミミ）
身份：獸人
結盟地：獸人村
結盟條件：無



古雲達．羅斯曼（グワンダ．ロスマン）
職業：帝國五將軍之一
結盟地：班奈．也古達城
結盟條件：不殺他



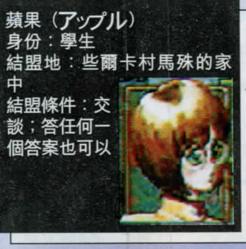
剛（ゴン）
身份：獸人少年
結盟地：獸人村
結盟條件：把古洛美美編入隊中；交談



馮士路（フー．スー．ルー）
職業：流浪戰士
結盟地：獸人村
結盟條件：替他付20000元房租



蘋果（アップル）
身份：學生
結盟地：些爾卡村馬殊的家中
結盟條件：交談；答任何一個答案也可以



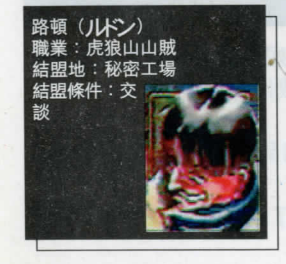
添普頓（テンプルトン）
職業：前解放軍成員
結盟地：被掉的妖精村遺址
結盟條件：交談



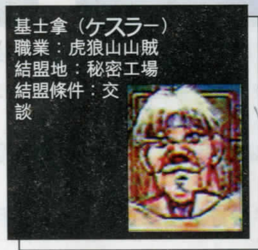
菲歷（フリック）
職業：前解放軍成員
結盟地：卡古鎮
結盟條件：無



路頓（ルドン）
職業：虎狼山山賊
結盟地：秘密工場
結盟條件：交談



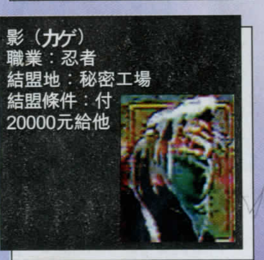
基士拿（ケスラー）
職業：虎狼山山賊
結盟地：秘密工場
結盟條件：交談



嘉斯柏（ガスパー）
職業：賭徒
結盟地：卡古鎮
結盟條件：跟他賭擲骰，贏他超過5000元



影（カゲ）
職業：忍者
結盟地：秘密工場
結盟條件：付20000元給他



更正：上期引述古利美奧這人物時，因為他的行為和語氣，所以誤把他當作一個樣子極像男子的刀巴女，後來在解放軍城中的浴池才發現這傢伙原來果真是個男的，謹此致歉之餘，還是要說句——唉，又是一個乸型……







製造商：日本 FALCOM
容量：24M
價格：12800 日圓

這不是一個難玩的遊戲，若採用流程式攻略，絕對可以一期完成，但為了令大家能體會其中的故事，今次在下會用回較多讀者喜歡的方式，分兩期來作完全攻略。至於這叫甚麼方式？這沒有所謂吧，反正大家最想看到的只是其中的內容吧……

序章

A phantom from this lost city still haunts the Kefin area...

With its ancient tradition of alchemy.

Who told you such a rumour?

誰がそんな噂をたてたんだ？

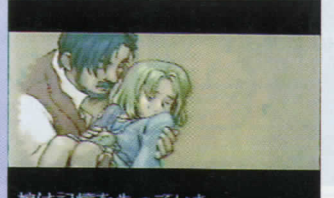
這是很久以前的事……
亞夫羅卡 (*1) 大陸 AFROKA
奇雲 (*2) 砂漠 KEFIN DESERT
強風吹了一整個晚上，塵土飛揚。
你在找尋着甚麼呢？
是古代的奇雲傳說？
若是這個的話，在留在村中關於這片土地的傳說中，從前，在這砂漠中似是有過一個都市的。
流浪的幻之都奇雲
古代鍊金術沉睡在幻之都內
是哪個將這種傳說告訴你的？
不過，據我們所知，這裏並沒有財寶。
你相信這裏是有寶物的嗎？
那片地區仍未開發，你必須要有勇氣、冒險心以及熱情。

在砂漠中，一班冒險家救了一名失去了記憶的女孩，但很奇怪，雖然這班人問過在附近的鎮或村的人，但並沒有人認識這女孩。於是，他們之中的史達(*3)便將這女孩帶了回辛多尼亞(*4)。跟着，轉眼間便過了2年。





史達：「今次的旅程相信會比較長。」
蓮娜(*5)：「爸爸，不要去太危險的地方呢。」





史達：「呃，知道了。我只是到科妮絲達村的洞穴調查再往東面走走吧。不會有危險的。好了，我出發了。」

蓮娜：「再見。」

史達就這樣出發了，而蓮娜亦回到史達所經營的道具店中……

祖安娜：「蓮娜來到這裏已經2年了呢。他們就像真正的父



女一樣，真是好了。」

不過，這卻是蓮娜見到她的養父史達的最後一天……

這天，有一艘船到達了辛多尼亞的碼頭，而其中的一位搭客便正是這遊戲的主角阿杜(*6)。





船夫拉斯(*7)：「這裏是辛多尼亞鎮。」

船夫撒智(*8)：「要去旅行的話，便一定要有齊裝備才可。」

船夫望(*9)：「向北直行的話便可到鎮外的了。」

倉庫守衛博卡(*10)：「這裏是多曼先生(*11)的倉庫，不可以擅自偷看的啊。」

但當阿杜正想入鎮時，卻被兩名士兵所喝止……

兵士：「喂，你是外地的冒險家嗎，我們是守護辛多尼亞的治安部隊。因為近來盜賊及盜墓者做成的破壞不斷增加，所以在入鎮之前，我們要先調查一下你！」

不過，這兩名士兵看來並不友善，阿杜就這樣被強行帶到碼頭的一角接受調查，就在這時，治安隊的隊長妮珍(*12)剛好來到……

妮珍：「紅髮的旅行者……嗎。」

兵士：「是的！妮珍隊長。因為發現了可疑的人，所以便馬上加以調查。」





妮珍：「這個人應該不會有問題的。他不是剛剛才乘船到達的旅行者嗎。若真是那麼空閒的話，倒不如去捉那些潛伏在鎮內的地下商人吧。我是負責管理治安部隊的妮珍。這班人會這樣做，是因為我曾說過要留意外地來的人。麻煩你了，請原諒兵士們的無禮。走吧！你們。」

妮珍將兵士帶走後，阿杜又再回到碼頭……

船夫望：「治安部隊的妮珍……是個美人呢。」

船夫撒智：「那些治安部隊到底打算怎樣的呢。」

船夫拉斯：「治安部隊的傢伙只會擺架子，真是討厭。」

但無論如何，阿杜終於可以入鎮了，第一件要做的事當然是收集情報……

迪娜(*13)：「你也是冒險家嗎？最近經常也見到冒險家呢。嗯，是在找甚麼呢？」

威爾(*14)：「道具店的蓮娜去了哪裏呢，雖然道具可以從住在旅店的旅行商人中買到……但始終都是想在蓮娜的店買。」

旅行者李(*15)：「雖然我聽到有關幻之都的傳說而來到這個鎮……但竟然完全不知道是在哪裏！還是回國吧。」

芽久(*16)：「多曼先生的大屋就在這前面。我也很想可以住在那種大屋呢。」

愛(*17)：「在辛多尼亞已經再沒有甚麼快樂的事了，我是否應該也去作冒險之旅呢。」

華斯(*18)：「啊，你是冒險家呢。我在年輕的時候也是到處去旅行的。」

巴魯多(*19)：「從草原向北走，會到達科妮絲達村(*20)。」

跟着是開始到各建築物繼續收集情報……





尼斯(*21)：「在鎮外的魔物，是在大約5年之前突然出現的。以前可以輕鬆地去旅行，現在不帶武器就不敢到外面走了。」

卡魯斯(*22)：「我就覺得魔物的增加是和東面的砂漠有關的。因為東面的砂漠也是在不斷的擴大。」

尼斯達(*23)：「幻之都……真是存在的嗎。」

阿杜在尼斯達離開牆邊後看見牆上的紙，上面寫着……

「對擁有勇氣及智慧的人來說，夢與希望之地『幻之都』，是一定存在的。黃金及名譽，正等待着能找出通往『幻之都』之路的人。有力量和自信的冒險者，自報姓名吧，我會盡力協助你們的。～多曼」

從酒吧主人祖安娜(*24)口中，可以得知關於辛多尼亞及幻之都的事……

辛多尼亞的事(*25)：「這個鎮是連接南方諸國與北方諸國的港鎮。」

幻之都的事(*26)：「所謂幻之都，是一個自古就在這土地流傳的傳說。據說是一個可將任何願望實現的黃金之鎮。這裏也有很多貪求黃金而來的冒險家。你也似乎是冒險家呢……果然，你也是為了找尋幻之都而來的嗎？那麼，看看貼在牆上的紙吧。這鎮上最有錢的多曼先生，正在找尋冒險家啊。」





比魯尼(*27)：「在治安部隊中，除了妮珍外還有3名幹部。他們單是看上去就已經有一種危險的感覺，實在不是太希望見到他們呢。」

羅比斯(*28)：「雖然不可以太大聲說……但這個鎮的治安部隊相當可疑啊。總覺得他們是有甚麼企圖的。」

當阿杜正想離開酒吧時，卻被一名剛走進來的男子擋着……

捷度(*29)：「阻你一會。我是多曼先生的屬下，名叫捷度。關於你的事情，我已經從船的船夫那邊聽過了。雖然仍很年輕，但是位有名的冒險家呢。多曼先生現在就正在找向幻之都挑戰的人，若然是你的話，相信一定可以將幻之都找出來的！總之，來一次多曼先生的大屋吧。拜托你了，阿杜先生。」

離開酒吧後，阿杜亦順路經過旅館，這裏除了可讓你SAVE外，亦有着不少情報……

旅行者杜利安(*30)：「這個鎮的治安部隊，眼神很兇惡呢，真令人感到不舒服。」

旅行者安東(*31)：「東面砂漠的問題已經相當嚴重了，因為

砂漠的擴大，令人們失去了住所，這是任何人也阻止不了的。」

多曼的住所就在鎮西的上方，當阿杜正要走進這大屋時，會遇上這裏的管家(執事)柏加(*32)……





管家柏加：「歡迎。事情我已經從多曼大人那邊聽過了，請到這邊。」

柏加將阿杜帶到多曼的會客室……

多曼：「你就是阿杜了嗎。終於也來了，我是多曼。要你來這裏其實不為其他，我是希望你可以救助住在這辛多尼亞附近的人。在東面的某個砂漠一天天的擴大，威脅着人們的生活。相信遲早連這個鎮的附近也會被砂所活埋，因此，我希望可以借助你的力量。相信你也已經聽過有關幻之都的傳說的吧，不過，在幻之都所有的並非只是黃金，在幻之都裏，沉睡着了不起的古代鍊金術，若有那種力量的話，應該是可以阻止砂漠的擴大的！為了救人，無論如何都希望能借助到你的力量。希望你去找尋幻之都，並將沉睡在那裏的古代鍊金術取到手。怎樣了阿杜，你肯答應嗎？(這時在下選了是的，我很樂意*33)多謝你，阿杜！那麼，有些東西是想讓你看的，可否過一過來呢。」

多曼將阿杜帶到會客室後的房間，只見枱上有一閃閃發光的東西……

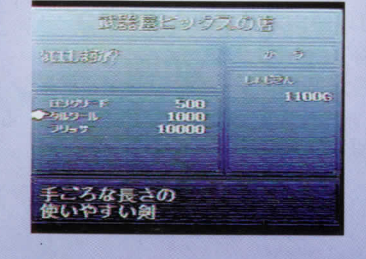
多曼：「這叫光之結晶，是鍊金術中所用的水晶(*34)，是從位於草原北面的科妮絲達村的洞穴中發現的東西，是你的前任者史達在3年前發現的。在村中亦有一些關於結晶的傳說留下呢。結晶是由來自黃金閃耀之國的人所贈與的。黃金閃耀之國，若即是指幻之都的話……那這個就絕對是肯定傳說是真實的證據！雖然我也只是聽聞，但像這樣的結晶似乎還有數枚。這結晶顯然就是使用古代鍊金術所必須的東西，若將餘下的其他結晶亦找出來加以調查，相信會成為找尋幻之都的線索。」





二人回到了會客室……

多曼：「我想你先去一趟這結晶所在的科妮絲達村的洞穴看看，並希望能夠成為找尋餘下結晶的線索。那麼，先以這個來整理一下裝備吧(阿杜從多曼手上接過了1000元)。拜托你了，阿杜！」





在離開這大屋之前，大可先到各處找找，取得隱藏着的2支治癒藥水(*35)，然後便可拿着手上的1000元到武器店購買那彎劍(*36)，當然，你還要將它裝備在身上才有用的。





跟着便可從鎮的北面離開進入草原，今集的戰鬥由於是改為要按掣出劍擊中對手才可的方式，可玩性是增強了不少的，而劍則主要分為兩類，像現時手上的彎劍會向前刺出，攻擊距離較遠但範圍較窄，至於標價500元的長劍(*37)則是以向前橫切的方式攻擊，雖然距離較短但就能較確實地擊中敵人。





從草原向右走一會，到達活特高原(*38)前轉向上方向左走，便能從最左方那地區進入科妮絲達村，只見村民一見阿杜便突然四散逃走，而阿杜則看見了放在村中那一塊刻上村中傳說的石碑……

「有一位和結晶一起被凍結沉睡着的少女。當這世上的一切被砂的風暴所埋沒時，自黃金閃耀之國而來。少女操縱着光之結晶拯救了眾人，然而卻不得不被凍結長眠。和他一起還有一位魔法使，雖然用盡了一切力量仍救不了她，將自己變成魔人睡在她的旁邊。後世，一位紅髮的劍士，這個人會成為妨礙魔人睡眠的人，他被稱為命運之人，說不定是災禍的征兆。」

這時候，阿杜碰上了在酒吧遇上過的捷度……

捷度：「咦，阿杜先生，已經到達了嗎。這是個相當有趣的傳說吧。『被凍結沉睡的少女』，應該可以在這前面的洞穴的盡頭找到的。不過，更令人在意的是『操縱光之結晶救助眾人』這事，多曼先生認為這是鍊金術而很注意。啊……？」

村民這時突然出現將兩人包圍……

嘉莉子(*39)：「紅髮的你，雖然我不知道你為何事而來這村，但不要在村中鬧事啊！明白了嗎！」

村民說罷便散去了……

捷度：「很對不起呢，阿杜先生。要你專程來到卻這樣。在這條村中，一直流傳着『紅髮的旅行者會招來災禍』，阿杜先生，你是紅髮的呢，不過，你也不用太在意的，因為這只不過是傳說吧。洞穴就在向前直走的村北，去的時候請小心點呢。」





在出發到洞穴之前，可先到村內各房屋看看。首先是左下方



的旅館……

嘉莉子：「呃！……紅髮的人？！有甚麼事呢？」

（洞穴的事）「洞穴就在村的北面，會走進去的，大概亦只有外來的冒險家了。説起來，剛才亦有一個想看洞穴的人來過，是個帶路的冒險家以及和他一起從辛多尼亞來的女孩子。好像説是找尋那失蹤冒險家的線索。現在不知打算幹甚麼呢……失蹤了的冒險家，是指史達吧。那個人來到，已經是3年前的事了。會找到可掌握足跡的線索吧。那麼，你也是打算進入洞穴的嗎？(回答是的*40)果然！！！不過……因為你是紅髮，所以我並不希望你進入洞穴。」

（結晶的事）「結晶是指在洞穴盡頭的光之結晶吧，那是3年前被冒險家史達所發現的。沒想過原來真是有的，結晶現在由辛多尼亞的多曼所擁有，雖然他説過是為了研究……這到底是甚麼呢。」

捷度：「這條村的人由於在3年前被史達先生找到了光之結晶，對石碑上的傳説看來是真的相信了。」

離開旅館後，可到防具店將一路上打倒怪物所得的寶石以變賣(*41)指令換成錢，然後購入防具提高防禦力。跟着，你可到村子右上方的村長家看看……

村長魯碧(*42)：「紅髮的冒險者就是你嗎。這裏是一條很寧靜的村，請你不要在此鬧事啊，不過……你有看過我的銅像嗎。(回答不*43)是嗎……始終，不是在村的正中央不夠吸引是不行的，銅像就在村的西邊，一定要去看看啊。」

長老羅謝魯(*44)：「啊，紅髮的旅行者……這樣，説不定會有甚麼事情發生了。」

迪露(*45)：「呃，你紅髮的呢，你也是為了看洞穴裏面而來的吧，不過，紅髮的話，村民應該是不會讓你進入的，我想若是威利(*46)的話會幫你的吧。剛才的事……我説過的事，要向大家保守秘密啊。」





在這房子的廚房，你可找到一柄刷子(*47)，找到這東西後便可到村的左上方找那威利……

威利：「這個村長的銅像，很樣衰吧。本來村長是想將這個建在村的中央的，不過因為被村民反對，所在建在這裏了。反正也要造的話，建造冒險家史達的像好了。呃？！哥哥也是冒險家嗎，冒險家果然是有型過人的呢，我也很想成為冒險家的呀，當然是像史達那種有型的冒險家呢。我叫威利，多多指教呢。現在是被村長所差使來打掃銅像，但卻因為沒有最重要的刷子而很頭痛，呃，哥哥，你是冒險家吧，在行李中有沒有帶着刷子之類的東西？我替你買吧，吓！竟然帶着刷子，真是古怪的冒險家呢……不過，因為我只帶着20G，就這樣賣給我吧(阿杜將刷子





交了給威利，取得了20G)。」

當阿杜離開銅像的所在之處回到村中時，洞穴入口的附近卻發生了事情……

拉魯夫(*48)：「進入洞穴的兩人因為沒有回來……我擔心去看看情況結果就這樣了。喂！振作一點呀！！」

受傷的人：「………………蓮娜她……還在洞穴之中……當去到裏面一個像大堂的地方時……突然之間，周圍的情況……變得很奇怪，本來甚麼事也沒有的，突然……受到了襲擊，在逃走之中……與蓮娜失散了。」

基比(*49)：「與3年前一樣啊……冒險家史達發現結晶時也是這樣的，若不盡快去救裏面的女孩子會不可收拾的！不過，我們的話是不可能到達洞穴盡頭的。你呀！！是冒險家吧，可以去救在裏面的女孩子嗎？」

村民望着一身冒險家裝束的阿杜這樣説着……

嘉莉子：「等一等！雖然這個人似乎是冒險家但……紅髮啊，不是從以前就流傳着紅髮的旅行者會為村帶來災難的嗎。」

基比：「是啊，是紅髮的呢，若是幹出麻煩的事就不得了。」

威利：「讓我去吧！！」

村長魯碧：「你説甚麼了，你還是個小孩子呀，若是受傷了的話怎辦呢。」

威利：「大家都沒有志氣的！裏面的女孩子只有獨自一人，一定要盡快去救才可呀！」

長老羅謝魯：「看來還是讓那旅行者去好了。」





村長魯碧：「長老！！這樣好嗎。是會帶來災禍的紅髮啊。」

長老羅謝魯：「應該先擔心在裏面的女孩的事。若要進入洞穴之中，不是用劍能手是不行的，紅髮的旅行者啊，你能否去救在洞穴中的女孩子呢？」

在這時回答是(*50)。

威利：「果然是，始終是冒險家的話便一定會這樣的。」

長老羅謝魯：「你肯去嗎，這位旅行者。那麼威利，帶路的話你應該也幹得來的。」

威利：「明白了！那麼，你先走一步吧，因為我有些東西是要去準備的。」

嘉利子：「…………………」

從村子北面的出口可來到洞穴的入口，但這裏的門卻是給鎖着的，這時威利亦來到了……

威利：「久等了！！裏面的女孩子要馬上去救出來，這正中央的門是打不開的，但有打開另一個入口的機關，嘻嘻，在那一邊等一等吖。」

威利按動機關，石山的暗門應聲打開。

威利：「我會在拜托村民的東西到了後才會去的。」

這洞穴倒不算複雜，阿杜不一會便已找到了那名女孩子（蓮娜）……

女孩子：「……………………！」

這時，連威利亦趕到了。

威利：「看來平安無事呢。我們是為救妳而來的。」







蓮娜：「呃、我……因為想知父親去了哪裏……突然出現了魔物……與導遊失散了……和我一起來的樂波拉(*51)先生呢……？！」

威利：「呃，那個人沒有事呢，雖然是受了點傷，但因為剛才被村民發現了。」

蓮娜：「是嗎，那就好了。你好，我叫蓮娜。」

威利：「我知道關於妳的事呢！！是和冒險家史達一起生活的蓮娜吧，史達的事，我甚麼都知道的，我是相當尊敬史達的。」





蓮娜：「……很多謝你。」

這時又有兩名村民趕到了……

祖兒(*52)：「看來平安無事呢。」

威利：「你們很慢啊！」

佳(*53)：「不要這樣説吧。因為這可是第一次進入洞穴的，與避過村長視線偷偷走進來的你是不同的，總之，最好還是在未有甚麼發生之前盡快走到外面吧。」

蓮娜：「很對不起……」

威利：「不用在意的，嘻嘻……」

當眾人開始離開時，威利走到阿杜身邊這樣説……

威利：「喂，反正都是了，到更深入的地方看看吧。」

威利一個人走到上方另一個入口的前面……

威利：「我從剛才開始就很在意的了，這個是第一次看見的大洞呢，看來可以到很深入的地方。」

但當阿杜一進入這洞穴，便馬上聽到威利的求救聲。

威利：「救命呀！」





原來威利是被一隻骷髏人盯上了，而阿杜一劍便將這怪物幹掉……

威利：「唉，嚇了一跳，你救了我呢，THANKYOU。這裏似乎是盡頭呢，不過卻很可疑，看來是有甚麼的。」

當阿杜站上打倒那骷髏人的位置時，突然給轉移到一個祭壇般的地方，而在祭壇的前方，竟然有一位被凍結着的美少女，而一個腕輪(手環)就在這時出現在阿杜的身後，更與阿杜談起來……

「……竟然會有這樣的事嗎，連自己亦不相信的我……竟然會相信着某人，沉睡着如此的時間……跟着……竟有回應這份心的人。」





一名穿黑袍的男子出現了在阿杜的面前……

男：「已經500年了嗎…………看來是給嚇着了呢。我的名字是史度卡(*54)，是在很久之前放棄了做人類的魔法使，不用擔心，最少我不是你的敵人。我因為將自己附在這腕輪上而沉睡，是為了這女孩……為了救科妮絲達，這契約之腕輪就由你帶着吧，因腕輪之力而成為了魔人的我，若沒有帶着腕輪的人就不能在這世上出現，雖然目的不同，但我和你看來是向同一條路進發，相信遲早也會有可以助你一臂之力的事的。(阿杜取得了契約之腕輪)通過在南面的房間應該便可以到外面的了……要小心點呢。」





離開這祭壇後，戰鬥又再開始，從最下方的出口，阿杜會來到光之魔獸華迪姆斯(*55)的房間，這是遊戲中的第一次首腦戰，華迪姆斯的動作並不敏捷，可以説是沒有可能攻擊落空的，只要你用游擊戰法大概是沒有問題的，倒是要小心牠從額上射出的光束……當打倒了這敵人後，史度卡便會再次出現。

史度卡：「你讓我見識到了。那傢伙是守護光之結晶的魔獸，是魔獸為對手，只靠劍便可戰至那樣實在是很難得，我的計劃看來可以實現了，這樣應該可以出去外邊的了，我有些想在這時代調查一下的事，我會暫時離開，遲些再見吧。」

從洞穴下方的通道，阿杜終於也離開了洞穴，在洞口重遇威利，原來他將村長的銅像用來壓着開關……

威利：「回來了嗎！！你平安無事呢。當你突然消失時，我嚇了一跳啊，我雖然也站了上去，但卻甚麼也沒有發生，不過你也平安無事回來了，唉，算了吧！那麼，我想村民們也會在意的，所以我也是先回去了。」





在村右下方的房子，可找到威利和那位導遊先生樂波拉。

威利：「我有一個請求呀，以後我可以叫你做『大佬』嗎，是冒險家的前輩呀，因為在洞穴中你相當有型呢，至於蓮娜的事你



大可不用擔心，因為村裏的人已經將她送回辛多利亞，若去辛多利亞的話便去一趟蓮娜的道具店吧，見到大佬你的話，她一定會很高興的。順便代我向蓮娜問候一聲吧，呃，是了是了，我在洞穴中發現了這樣的東西，因為我清楚這是甚麼，所以交給大佬吧(阿杜從威利手上取得了水之元素*56)。」

樂波拉：「蓮娜小姐看來已經回到辛多利亞呢，是你救她的呢，實在很多謝你。蓮娜她一個人在等着史達先生回來，但儘管如此……史達先生到底去了哪裏呢。」

安妮(*57)：「這個人已經沒有事的了。」

回到辛多尼亞，阿杜在大街上遇上了多曼的一位僕人尼爾(*58)……





尼爾：「呃！你是阿杜先生嗎。多曼先生在大屋等着你了，竟然會被多曼先生期待，你也相當了得呢。」

不過阿杜(在下？)一於好少理，第一件事當然是去找蓮娜吧，這時候，在道具店的附近便傳來了一陣悅耳的奧卡利那笛(*59)笛聲，而吹的人亦正是蓮娜……





蓮娜：「阿杜先生！在洞穴中得你所救，真是非常感謝呢。阿杜先生好像是被多曼先生所托，要去找尋幻之都呢，我的父親也是位找尋幻之都的冒險家，不過……出發了之後就再沒有任何消息……已經3年了。我………………被父親……是被冒險家史達先生在砂漠中所救的，我失去了記憶，亦無親無故，所以很想看看父親到過的地方，更請求父親本來的助手樂波拉先生帶我去那洞穴，若阿杜先生也是作找尋幻之都的旅程的話……說不定有一天會遇上我父親的……嗚，對不起，一想到父親的事眼淚便湧出來了。」

阿杜走到屋內向蓮娜追問下去……

(奧卡利那笛的事)「奧卡利那笛是我在砂漠中獲救時所帶着的東西，每當用這個奏出由父親所教的曲子，心情便可以平伏下來。」

(史達的事)「因為甚麼也想不起而無家可歸的我，被他所收養了。對我來說，他是相當重要的父親，若不是父親在砂漠發現了我的話……史達先生是我的救命恩人。」





離開蓮娜的道具店後，今次阿杜來到了多曼的大屋找他……

多曼：「在科妮絲達村的洞穴中，看來有過一場騷動呢，不過，能夠見到你平安無事的樣子實在是太好了，嗯，收了這水晶吧(阿杜取得了結晶露美那斯*60)。為了解開幻之都之謎，是有必要將餘下的結晶全部收集起來的，像科妮絲達村洞穴那樣的地方，在這一帶還有數個的。實際上，在史達的調查下亦已經知道的了，結晶之一似乎是在沼地之洞穴中，希望你可以去確定一下，要去沼地之洞穴的話，可從草原向東走，再從森林向北走即可。是為了拯救辛多利亞的人啊，拜托了。」

當阿杜走出了多曼的房間，正想離開這大屋時，管家柏加卻將他叫停了……

柏加：「呃，請等一下！阿杜先生！！差點忘記了，是多曼大人交給你的東西，這對你之後的旅程相信一定會有用的，請你帶着它吧(阿杜取得了地之元素)。」

但當阿杜打算在出發前再找一次蓮娜時，卻發生了意想不到的事，阿杜走近道具店時，竟聽到店內傳出了慘叫聲！

蓮娜：「哇－－－－－－－！」





比斯(*61)：「甚麼！剛才的不是蓮娜的慘叫嗎！發生了甚麼事呢？！」

阿杜馬上走進道具店，只見蓮娜蹲在地上……

蓮娜：「呃、阿杜先生！！不知是哪個在裏面的房間中，請小心一些。」

在房間之內，果然有一名神秘人……

卡里安(*62)：「紅髮的小子……你就是叫阿杜的旅行者嗎！我給你一個忠告，不要理奇雲的事！這是為了你自己好的。」

這神秘人化作一團黑影離開了……

蓮娜：「沒有事嗎！那個人到底是……」

蓮娜走到房間中的一個寶箱前面……

蓮娜：「在這裏的，都是些父親在遺跡中發現的東西。呃、父親的硬幣(*63)不見了！雖然其他東西甚麼也沒有不見，但就只有那個……會是甚麼重要的東西呢。那個人所拿了的，是父親在砂漠之奇雲廢都中發現的硬幣，不過，為何要拿走那個硬幣呢。」

當阿杜離開道具店時，今次輪到遇上威利了……





威利：「大佬！大佬你也在這裏嗎，我剛作村長的跑腿來到這辛多利亞便遇上這騷動了，我很緊張呢。」

在這時，你可問威利有關史達的硬幣的事以及奇雲王國的事……

(史達的硬幣的事)「那個硬幣會否是和奇雲王國有關的呢，因為史達曾經調查過奇雲王國的事呢。說起來，當我在森林中迷

路時……不，是當我在森林中探險時，在森林之中，我發現了一間小屋，在那裏，住着一位叫瑪莎(*64)的女性，那個人對奇雲王國似乎相當熟悉，所以，若向瑪莎問一下關於硬幣的事的話，説不定會知道甚麼的。」

(奇雲王國的事)「奇雲是一個很久以前的王國，似乎是因鍊金術而繁榮的國家，不過，在500年前卻突然消失了，現在似乎就只剩下在東面砂漠的遺跡……雖然這只是從瑪莎那裏聽來的。」

離開辛多利亞鎮後，阿杜今次走到較右方，跟着是沿着那些有木欄的通道前進，不久便會來到建在森林中瑪莎的家……





瑪莎：「呃，很少有呢，是客人嗎…看來不像是迷路的呢。雖然沒有甚麼招呼，但賞面到裏面坐坐嗎。」

阿杜就這樣進了這間矛舍……

瑪莎：「雖然以前這附近有很多冒險者，但因為近來都只是去廢都那邊，很少見到了呢，看上去，你也好像是冒險家……果然是在找尋幻之都吧？呃！説起來，我還未知你的名字呢(阿杜告訴了她自己的名字，還和她談及一直以來的經歷)。嗯…是阿杜嗎，一個令人感到勇氣與溫柔的好名字呢，阿杜你看來亦對幻之都及古代鍊金術頗關心呢。但請小心一些，因為到現時為止，已經有很多冒險者為找尋幻之都而失蹤……我叫瑪莎。雖然在這附近已經幾乎再沒有將鍊金術流傳到現世的家族……但我卻守住了家族世代相傳的鍊金術。呃，阿杜，你好像帶着一些元素呢，若你不介意的話，就讓我給你看看鍊金術的一部份吧，只要有3枚元素的話便可製作鍊石的了。鍊石之中隱藏着各式各樣的鍊金魔法，阿杜你現在帶着地和水這兩種元素，所以另一枚就用我所擁有的炎之元素吧，這樣…炎、水、地的3種元素便集齊了，以這種組合，可以製成鍊石『錫斯達石(*65)』，那麼，我馬上造來看看吧(瑪莎將3枚元素融合成一枚鍊石)。那麼，去試試鍊金魔法的力量吧。」



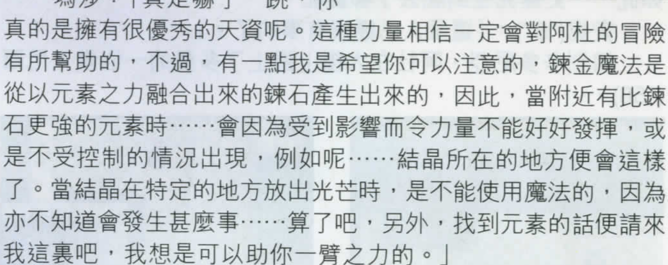
兩人來到了屋外……



瑪莎：「鍊金魔法是必須要有使用者強大的氣力的，阿杜你因為看來是位劍士，若將這鍊石裝在劍上，相信氣力可以更有效地傳送。」

瑪莎：「我將錫斯達石裝了在你的劍上了。有些劍是可以裝備複數鍊石的，而鍊金魔法則是每枚鍊石有一種類的，現在阿杜你已帶着裝備了錫斯達的劍…應該是可以使用鍊金魔法光彈(*66)的，好了，阿杜請你將氣力提高至極限然後揮劍吧(在這時應連按R掣，令狀態值最右方的氣力值達到100時按劍斬的掣，跟着便會向前方射出一枚光彈)，竟然可以如此輕易就使用到鍊金魔法……阿杜，你之前亦似乎有使用過魔法的呢。」





阿杜又再和瑪莎邊回到屋內……

瑪莎：「真是嚇了一跳，你真的是擁有很優秀的天資呢。這種力量相信一定會對阿杜的冒險有所幫助的，不過，有一點我是希望你可以注意的，鍊金魔法是從以元素之力融合出來的鍊石產生出來的，因此，當附近有比鍊石更強的元素時……會因為受到影響而令力量不能好好發揮，或是不受控制的情況出現，例如呢……結晶所在的地方便會這樣了。當結晶在特定的地方放出光芒時，是不能使用魔法的，因為亦不知道會發生甚麼事……算了吧，另外，找到元素的話便請來我這裏吧，我想是可以助你一臂之力的。」

跟着可繼續問她奇雲王國的事、史達與硬幣的事以及結晶的事……

(奇雲王國的事)「本來，這附近全部都應該是奇雲王國的領地的，不過就如歷史所流傳一樣，這是一個已經滅亡了的王國。大概就只有留在砂漠東面稱為廢都的遺跡……幻之都的傳説，就是説那奇雲王國的一部份，現在仍保持着昔日的姿態殘留在某處，而我亦曾聽過這樣的流傳。」

(史達與硬幣的事)「史達在3年前失蹤了，本來他亦經常會來這裏的…他是去了找尋幻之都，現在亦不知道他是否平安無事…我非常之擔心。史達好像曾在奇雲的廢都中找到一個展示了王家之紋章的硬幣，硬幣對使用鍊金術的人來説是擁有着特別意義的東西……但很遺憾，我並不知道那個是擁有甚麼意義的硬幣。」

(結晶的事)「根據流傳，奇雲王國是因鍊金術之力而繁榮的，鍊金術是將萬物之基本的6種元素組合，以產生新的力量出來。地、水、炎、風、闇、光，收藏着大量這些力量的結晶，似乎到現在仍沉睡在這附近的土地中，史達亦説過6枚結晶有可能會是找尋幻之都的線索。」

當阿杜離開瑪莎的小屋時，神秘的史度卡則在自言自語……





史度卡：「在這個時代繼承了鍊金術的女人嗎……不過，竟然會和科妮絲達如此相像…還差少許吧、科妮絲達，我一定會…」

離開瑪莎的小屋後，阿杜向左來到了這南樹林(*67)，在這種樹林之中，阿杜竟然會看見兩名大漢在欺負一名女孩子……

女孩子：「你、你幹甚麼啊！我説過借你的錢一定會還的吧！」

爛仔(*68)：「已經不能再等了。過了限期太久了！以後妳要照約定般聽我們差遣！」

阿杜當然是出面阻止了……

爛仔：「唔、你想怎樣了！這裏沒甚麼好看的！！」

女孩子：「呃！旅行中的哥哥救命呀！」

爛仔：「哼！不要説到我們像是壞人那樣呀！(這爛仔一把打



向那名女孩子)」

女孩子：「好痛……！！」

爛仔：「這個女孩向我們借了9000G呀！當她不能在限期之前還清時，這女孩自然要做9000G份量的工作吧。」





女孩子：「若沒有錢的話，就醫不好媽媽的病了，若我不在的話，媽媽她……」

爛仔：「哼！不要在扮可憐了！！那又如何呢？這位旅行中的哥仔，你想說要替這女孩還債嗎？(在這時選擇是的*69)甚麼，這就最好了！！那麼，就將你身上帶着的東西拿出來交給我們吧。甚麼，甚麼！！這好像不夠啊，真是令人頭痛的傢伙呢。這樣的話你就幫我們幹一件工作吧，好了，過來這邊啦。在這裏邊幹幹雜耍，你可否在這傢伙面前出現一下呢。」

阿杜來到一個被巨木圍着的地方，但木門前的開關卻因太緊固而動不了，這時那兩名爛仔突然走過來將阿杜推開，打開了機關後便急腳地離開，阿杜則被迫要對付首領魔狼(*70)，這可算是遊戲中唯一可用魔法打倒的首腦，基本上只要儲足氣力值，在牠衝前時用魔法攻擊然後閃開作下輪攻勢。

當阿杜打倒了這怪物後，剛才的可憐女孩現在已判若兩人……





泰娜(*71)：「嘩，厲害呀。竟然將那傢伙幹掉了！迪奧斯(*72)哥哥，這傢伙叫阿杜嗎，是最近剛剛到達辛多利亞的冒險家呢，據說是給有錢佬多曼先生雇用了的。」

迪奧斯：「呃，這不是相當了得嗎。不是普通老好人的冒險家吧。」

泰娜：「喂，阿杜！！很氣憤吧。我們一開始就已經是同夥的了。好好聽着，我們是縱橫世界的盜賊團伊布兄妹(*73)，好好記着了。儘管如此，你一直以來也是如此的吧，像你這樣的老好人。」

迪奧斯：「想不到現在仍有為人這樣好的傢伙在世上。當多曼的手下亦不會開心吧，再見了，傻瓜！」

伊布兄妹的三人就此離開了，跟着，阿杜從左方進入了各列哥村(*74)的範圍，並見到了一人……

迪殊(*75)：「最好不要再往前走了，那裏有兇惡的魔物，很危險的，我們的同伴亦被幹掉了。」

在這人的旁邊，有一塊指示板顯示了附近的地方……

↑北樹林 (*76)
→各列哥村
↓南樹林

既然這迪殊也説樹林有危險，還是先到村內看看吧……





占美(*77)：「各列哥村是我們樵夫(*78)的村，就如鎮一樣有旅館及酒吧。」

米高(*79)：「你是越過有魔物出沒的森林來到的嗎。這實在了不起，嚇一跳呢。」

積古(*80)：「最好不要到這前面了，就算説是冒險亦太危險了，若是被這前面所出現的魔物襲擊的話，一會兒也會支撐不了。」

柏古(*81)：「啊，沒有見過你的呢，為甚麼而來到這種森林的深處呀，可以的話，你去聽聽大佬的話吧，他正因為不能幹樵夫的工作而很煩惱。」

跟着是到不同的房屋看看……

(各列哥村．西之家)

麥古(*82)：「好想工作呀！不過，魔物很可怕呀！」

史尼爾(*83)：「雖然是想工作，但因為危險而不能進入森林。這樣的話，生意也會玩完了。」

力古(*84)：「怎辦好呢，已經有兩個人因為被魔物襲擊而受傷了。」

(各列哥村．大堂)

喀基魯(*85)：「去林辛鎮(*86)是我們的最大樂趣，將砍下的木在林辛鎮製成木伐浮在河上，然後便在鎮的酒吧大鬧一番，不過，已經不能這樣鬧了，暫時也不能到林辛鎮了。」

利安(*87)：「將砍掉的樹運往林辛鎮，在那裏製成木伐放到河上，一直沿着河流便到達辛多利亞鎮，是真的啊。」

比魯羅(*88)：「怎會這樣的，不能安安樂樂的在外面走。」

國多(*89)：「森林中發生了甚麼呢！為何會突然間變成這樣的，説不定是住在沼澤中的水之精靈正在生氣。不過，為甚麼呢？！」





賴多(*90)：「想不到會出現樵夫不能進入森林這種笑話。」

洛特大佬(*91)：「砍木已經30年，我就是樵夫的大佬。若你是想成為樵夫的話，就到倉庫拿斧頭進入森林中吧……雖然我是想這樣説，但在森林中，出現了兇惡的魔物，已經是很難可以工作的狀態，變得很麻煩了。」

(各列哥村．南之家)

從酒吧主人古力布(*92)的口中，可以查問有關樵夫們的事以及沼澤地的事。

(樵夫們的事)「大家都為了留在鎮及村的家人而在努力，但是，因為森林中好像是出現了兇惡的魔物，不能隨便幹樵夫的工作，大家都被困住了。」

(沼澤地的事)「我也是聽説在沼澤地中有一個洞穴的，在這個洞穴中，好像有着叫甚麼水之結晶的東西呢，以往亦有過數位

冒險家為了取得結晶而進入洞穴的了，不過，結晶似乎是被很強的魔獸所守護着，沼澤地的洞穴，本來就被人説是水之精靈妮多(*93)的住所，妮多是森林的守護神，多一事還不如少一事吧。」

當阿杜正想離開村子時，卻在村口遇上了另一位旅行者哈魯達(*94)……





旅行者哈魯達：「總算是避過魔物來到這裏，拜托你！讓我繼續向前走吧！」

迪殊：「説過不行就是不行了！這前面對你來説是太危險了，我們的同伴亦受了很重的傷，以這種輕裝是不可能越過這森林的。呃，紅髮的！你來得正好了，你聽不聽到這個人説無論如何都要去沼澤地的旅館嗎，雖然他能來到這裏，但亦只不過是運氣好吧，不好意思，你能否替我將這人帶到大佬那裏呢？(回答是*95)拜托了。」

阿杜將這哈魯達帶到了洛特的面前……

洛特大佬：「你就是哈魯達嗎，為何要如此不理危險想去沼澤地的旅館呢。」

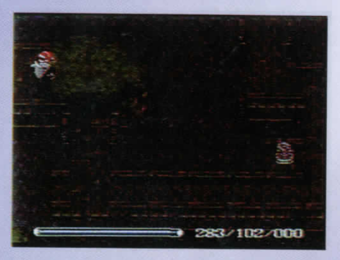
旅行者哈魯達：「有人在等待着我所帶去的藥草，我帶着一種叫卡美尼亞之花蕾(*96)，一種很難得到的貴重藥草，這是用來治癒旅館那女孩的病所必須的東西。為了那個女孩，必須盡早將這藥草交給她。」

洛特大佬：「是嗎……這樣的話，就必須越過有兇惡魔物的北樹林才可呢……這樣的話連我不一定可以做到，讓我去吧！」

樵夫們：「大、大佬！！我們也要去！」

洛特大佬：「…………不可以，你們留在這裏，在森林中的魔物們是很難以處理的，就讓我一個人去吧！好了，將要帶到沼澤地旅館的東西交給我吧(洛特大佬取得了卡美尼亞之花蕾)假如我有萬一的話，以後便拜托了。」





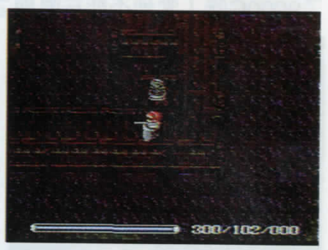
雖然如此，阿杜還是在洛特出發後走進了北樹林中，走了不久，竟在樹下發現了洛特……

洛特大佬：「怎麼了？跟着我而來嗎，揮斧頭雖然是我的強項，但對手可是魔物呢，唉，看來不行了，實在是很遺憾。你看來比我更行呢，不好意思，我可以將這卡美尼亞之花蕾拜托你嗎？(回答是*97，阿杜便會取得卡美尼亞之花蕾)我沒有事的，將這個帶給旅館的主人吧，嗚……」

再往前走便會到達沼澤地(沼地)，這裏的敵人會在你接近時突然跳出來，但最主要的還是不要被牠們的遠程攻擊射中，經這裏的左上方，阿杜找到了哈魯達所説的旅館……

旅館之主人尼斯卡(*98)：「雖然有兇惡的魔物出沒，但你仍越過森林而來嗎，你也是找尋幻之都，為了得到結晶而來的吧，但很遺憾，洞穴的入口被封閉，任何人也進不了去，找我有甚麼事嗎。(阿杜將卡美尼亞之花蕾交了給旅館的主人)啊啊啊！這的確就是卡美尼亞之花蕾！這樣便可以為菲爾(*99)製藥了！多謝你！！」

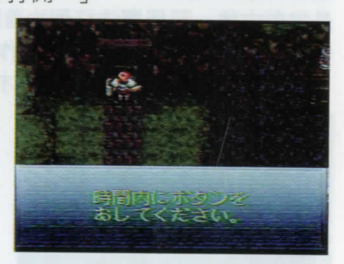




離開旅館後，阿杜開始了在沼澤地的戰鬥。要增加可走的路，便要按動一路上遇見的小石柱，其中一個更會令木伐出現，以木伐將最後的機關開動後，便可從最初通往旅館那路往上來到洞穴的入口，可惜就如旅館主人所説一樣，這裏的門給鎖上了，阿杜於是先回到旅館，這時候，剛才還睡在病床上的小菲爾已經康復了……

菲爾：「哥哥，菲爾已經病好了，呃，昨晚在夢中我和水之神談過話呢，水之神她是在等待着哥哥你來到的啊，所以水之神告訴了我，要我將開啟洞穴之門扉的方法告訴哥哥。在洞穴的門扉前，她説要順着紅、藍、綠、黃來按，雖然菲爾不清楚是甚麼事，但這樣便可以將洞穴的門扉打開。」





這其實正是以大家的控制器來開玩笑的機關，總之，再次來到洞穴入口的阿杜，今次要在「請在限時內按掣(*100)」這句話從畫面上消失後盡快的順序按那四個掣，成功的話洞穴的門便會打開，令阿杜可進入妮多洞穴中……

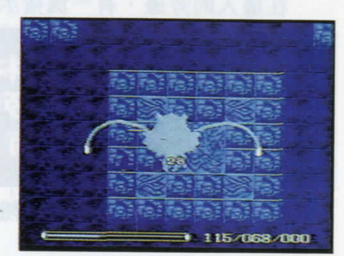




這洞穴的特點是有些被擊中後會一分為二的蝙蝠，而那些從水中出現的水妖則要到從左方繞到下面的地段後才能擊中她們，但無論如何，在這洞穴最後亦不能避免和水之魔獸希杜魯(*101)的一戰，這一戰要注意那塊會令你滑着走的地板，但只要有3～4個治癒藥水便大概不會輸的了。

戰勝魔獸後，阿杜遇上了水之精靈妮多……







妮多：「我就是水之精靈妮多，1000年來，我都一直在看守着住在森林的人們，守護結晶的魔獸已經完成任務而睡着了，在你所追求的地方，有着可招來災禍的巨大力量。結晶在這500年來都將這力量封閉着，這種力量若被心術不正的人使用的話，會帶來很大的災禍吧，若這樣的話，這片土地會變成不可能復活的死之土地。我是不能將力量交給心術不正的傢伙的，交在這前面的結晶就交給你吧，結晶所封閉的力量，是超乎想像的危險力量，假如你能夠到達那種力量所在的地方的話……說不定可以避免在這地的災難，求求你，現在我就只能拜托你了。」

正當阿杜以為可以取得水晶時……





「等一等！」

伊布家的三兄妹竟在這裏出現了！

泰娜：「雖然不好意思，但這結晶要給我們伊布家帶走，你都已經帶着了，反正也不可能全部集齊的吧！快點回到多曼那裏認錯吧，告訴他『因為有伊布家所以不能收集到結晶』！我們跟着會去錫比遺跡(*102)，但你追來也是沒有用的，因為我們是不會被好像你這種老好人捉到的，哈哈哈哈。」

水之結晶就這樣「無厘頭」被搶走，無功而回的阿杜先回到了各列哥村找洛特大佬……

洛特大佬：「我要代那旅行者多謝你一聲，不過，看你的樣子好像不甚高興的，怎麼了。(阿杜將水之結晶及伊布兄弟的事告訴了他)伊布家！是嗎，這就大件事了。那班人所說會去的錫比遺跡，是從這裏向東走的地方。聽說在錫比遺跡中，有着稱為炎之結晶的東西，伊布家會否是在向這個打主意呢？若去錫比遺跡的話，不妨經過途中的林辛鎮，我們亦沒有甚麼可以幫到你，只有祝你一路順風了。」





守着村子東面出口的積古，可能是見到阿杜的厲害吧，態度亦大為改變了……

積古：「是你的話，即使到這前面亦一定沒有問題的，不過還是不能大意，因為在這前面有很多擁有毒素的危險傢伙呢。」

就如他所説般，在林辛草原中的敵人在擊中你的時候，有時是會令你中毒的，要解毒自然就要用解毒草(*103)了。跟着，在





林辛鎮的入口，可以找到一塊這樣的指示板……

『林辛鎮入口』
↑林辛鎮
←林辛峽谷
→錫比草原

當阿杜一走進這錫比鎮，便被一個師奶(*104)叫住了……

師奶：「等一下，那邊的哥哥，那邊紅髮的有型哥仔！請過一過來這邊吧。」

阿杜走了過去看看……

師奶：「哥哥你是否為了看看在東面的錫比遺跡而來的呢？所有我有些話是想靜靜告訴你的……怎樣？想聽聽嗎？500G就可以了。(選擇聽她的話，支付了500G)是500G啊，哥哥你也是為了找尋幻之都而在冒險吧，那麼就無論如何都一定要去錫比遺跡啊。哥哥你也有聽過的吧，要找尋幻之都就必須要要集齊6枚水晶……在錫比遺跡中，就有其中之一的炎之結晶，説起來，剛才亦有年輕的3人組説要去遺跡那邊，怎樣了，你也加油去取得結晶吧，我想現在去的話還趕得及的……呃，我要去看守小孩子了，有些小孩要我去照顧的，要快點才可了，再見！」





想不到那位師奶竟然轉身便和伊布兄弟見面……

師奶：「那個叫阿杜的，看上去便感到是個大好人，跟着只要等阿杜取得結晶便可以了吧。等他從遺跡將水晶帶來時加以伏擊吧，呃，不行了，快點離開這裏吧，若我們4人是伊布家的事被揭穿了的話便甚麼也幹不出了。」

不知情的阿杜還是先在鎮上收集情報好了……

(林辛鎮．旅館)

旅館之主人撒班(*105)：「歡迎來到我的旅館(問他關於客人的事*106)是在我這裏留宿的客人嗎，大概都是為了見錫比遺跡而來的旅行者或是來賣東西的旅行商人呢。」





約古(*107)：「不可以到鎮外，很悶啊，唉，怎樣好呢……雖然是這樣説，但也沒有辦法吧。」

旅行者哥魯古(*108)：「在草原中的魔物們，是所謂的突變傢伙，據説其中的一部份是來自東面的砂漠，有些更是從砂風暴中產生出來的，這是從砂漠的旅行商人那裏聽來的，所以是真事啊。」

冒險家菲達(*109)：「我是個密林生物的研究家，雖然是打算去北面的森林，但因為來到這鎮後更換裝備的錢不足而停了下來，倒算是可憐了。若是要去森林時，是需要有很多解毒草

的。」

仙迪(*110)：「嘩！不要突然和我説話吧！嚇了一跳呢。你是客人嗎？我是旅行商人仙迪，你好像帶着不少錢呢。」

跟着，可到左上方的林辛鎮圖書館看看。

尼萊(*111)：「奇雲王國所繁榮的500年前，在東面廣大的砂漠亦本來是豐盛的土地，當王國失去後，便突然變成了荒蕪的土地……留下着這樣的歷史。」

史迪亞(*112)：「有時候，有些歷史是不希望回頭看的，在很久之前發生，奇雲王國與侵略者錫比之戰，擁有強大的錫比想將奇雲王國豐盛的土地據為己有……留下着這樣的歷史。」

好了，是開始看書的時候了……





『現在之鍊金術』「當奇雲王國從地上消失的同時，懂得鍊金術的人亦失蹤了，現在，會使用鍊金術的人已經少之又少。」

『古代鍊金術之歷史』「有一個時期，由於鍊金術所產生出來的力量，令人們的生活相當豐盛，對500年前的奇雲王國來説，這是種很平常的力量。」

『力之元素』「世上有着包含着光、水、炎、地、風、闇這些力量元素結晶的碎片，這些就是被稱為元素ELEMENTAL的東西。當數枚組合起來，便能產生出很大的力量。」

『鍊金術與鍊石』「元素可以經鍊金術組合，從而引發出它的力量。從元素製成鍊石裝備在劍之類之上，可以獲得力量的效果。」

『林辛近郊案內』「在西面是大森林，東面有錫比遺跡，北方則有一個連接上大瀑布的峽谷，從峽谷前面出現的生物中，有些是比外表更危險的，要多加小心。」

『冒險者之心得』「若想作安全的旅程，便要有充足的裝備。藥水任何時候都要準備好，解毒亦很重要！」

『水路之移動方法』「在錫比遺跡的水路，首先要以水門之鍵(*113)將水門打開，利用其中的開關，可令水注滿水路。當水路完全注滿了水後，路會成為水路、水路會成為路。」

『森林之生物』「當向着北面一直走，會去達一個了無人跡的森林，在密林中雖然有很多珍奇的生物，但都是些有毒的傢伙，假如要去森林的話，一定要帶着解毒草才可。」

『錫比國與奇雲王國』「在距今500年前，在這地方有一個擁有很強兵力的錫比國，錫比國為了得到豐盛的土地而侵略奇雲王國，不過，錫比國受到奇雲王國的反擊，失去了自己的國家。」

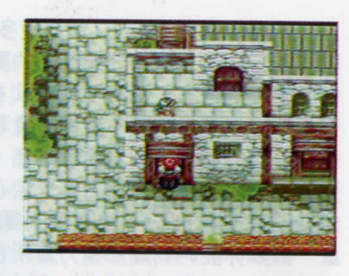
『旅行者之傳説』「在各地都有關於紅髮的旅行者或是關於紅髮劍士的傳説，其中有很多都流傳着紅髮的旅行者是會帶來災禍的人，傳説中那災禍會是大風暴或戰爭的起點。」

跟着，可到這鎮右方的倉庫之上找看倉的溫(*114)，問他有關錫比遺跡及水門之鍵的事……

(錫比遺跡的事)「錫比遺跡？那裏只是個廢墟，由500年前開始就只有碎石在亂飛，在那裏的值錢東西差不多都被多曼的手下收集了。當時我們亦因為要幫手而麻了一陣子。」

(水門之鍵的事)「是打算去錫比遺跡的呢，不過，在這個倉庫中並沒有水門之鍵，若想知遺跡的事，可以去問嘉拉姆(*115)爺爺的家人。是在鎮北面的屋啊，因為據説嘉拉姆爺爺是已滅亡的錫比子民的後代呢，若在那間屋的話，大概也會有水門之鍵





吧。」

經鎮的北面可到達這鎮的另一部份，嘉拉姆的房子就在這裏的右下方(要從左方那門進入)，不過這位老伯似乎不在……

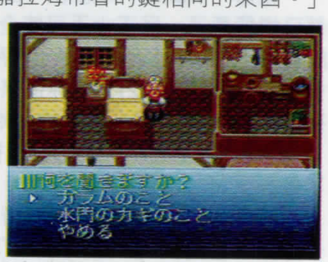
達蘭(*116)：「我父親嘉拉姆一進入錫比遺跡，有時數天也不回來的，因為他本來就是個少回家的人，所以我也認為是不用擔心的……不過最近增加了不少危險的魔物，我也有點擔心。」

跟着可問他有關錫比遺跡及水門之鍵的事。

(錫比遺跡的事)「遺跡之中從以前開始就一直流傳着是有炎之結晶的了，我想若是家父嘉拉姆的話，可以問到更詳細的事的，不巧他並不在，他一直都在遺跡裏的。」

(水門之鍵的事)「若不打開水門，是不能進入遺跡之中的。要打開水門，是必須要有水門之鍵的，請去問一下在房間內的瑪莎娜(*117)，因為她擁有和父親嘉拉姆帶着的鍵相同的東西。」





就這樣，阿杜走進房間找這位瑪莎娜……

瑪莎娜：「在遺跡裏的父親是否平安無事呢……」

跟着可問她有關嘉拉姆的事及水門之鍵的事。

(嘉拉姆的事)「父親嘉拉姆經常都會在錫比遺跡的，亦試過數天不回來，一直都是……當我仍是小孩子時就已經是這樣的了。」

(水門之鍵的事)「要通過在遺跡的水門，首先必須打開水門才可，有一條鍵是為此而設的，你跟着是打算去遺跡的呢。(瑪莎娜走到床邊似乎是拿了些甚麼後再回到了阿杜的身旁……)有這鍵的話便可將遺跡的水門打開的了，請拿去吧(阿杜取得了水門之鍵)父親嘉姆拉説過是在遺跡中等人的，我們的家族有着一件自古相傳的事，等待着紅髮的旅行者出現在眾人的面前，這個人會是可看到一切命運的人，我也是從父親那裏聽到這傳説的，而父親也是從祖父那裏聽到的，而説不定你就是傳説中的紅髮旅行者。」

這次是到嘉拉姆屋子左方的酒吧……

積奇(*118)：「在砂漠的奇雲廢都中，多曼的手下似乎在收集甚麼，集合到的東西似乎已運到辛多利亞……這是從旅行商人那裏聽來的話。」

迪魯迪(*119)：「多曼所雇用的異國冒險家，似乎是技術相當高超的劍士，聽説更會使用些奇怪的術法，『哩嗖講哩嗖散』，更有傳聞説這傢伙有死神相伴的。」

比尼(*120)：「在鎮上看見了治安部隊的妮珍隊長啊。雖然只是在傳聞中聽過，但真的是個美人呢，不過，她是為了甚麼而來林辛的呢。」

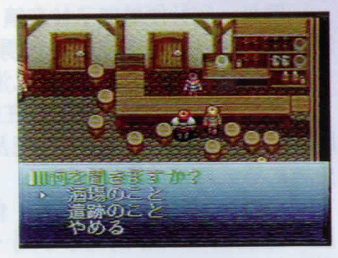
古拉斯哥(*121)：「你聽過嗎？看來可到達幻之都的會是多曼，多曼似乎已經找到了通往幻之都的路，不過説不定亦只是傳



説罷。」

從酒吧主人嘉魯(*122)的口中，可以知道關於酒吧的事及遺跡的事……





(酒吧的事)「現在，來我們這裏的客人都是這個鎮的人，來自外地的客人則多得那些魔物而明顯地減少了，若是平常的話，現在大概會是各列哥村的樵夫們會來的時期。」

(遺跡的事)「錫比遺跡在出了鎮後一直向東行的地方，那是個相當舊的遺跡，因此亦是很有歷史價值的地方。」

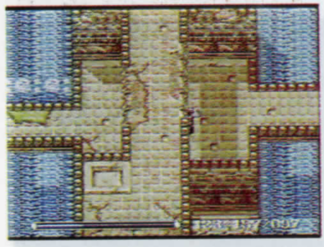
達基(*123)：「啊，是冒險家嗎，你也像有名的史達一樣想去錫比遺跡找結晶而來的吧，那個史達到最後好像都沒有將找到的結晶帶回呢，特意來到卻沒有找到就回去，真是奇怪呢。」

哈利(*124)：「來自鎮外的客人減少了呢，每天都閒着，很悶啊。」

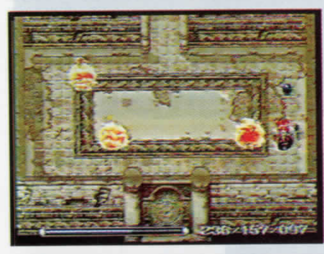




若要到達遺跡，便要先離開這鎮，從右下方的通道走進錫比草原，並在此一直向右走便可，至於水門部份則先要以水門之鍵將門打開，然後按動每一個機關將水注入水路，最後是乘木伐到一房間打敗四團火球敵人，便可到達錫比遺跡中，這裏需特別注意的是那些一踏上機關便會以四人一組出現的鍊球武士，從正面向他們攻擊是沒有用的，你必須繞到他們的側面出劍才能命中。













當阿杜完成了一個由立體石柱構成的跳躍部份後，突然發現了一個人影走進了一間石室之中，原來他就是嘉拉姆……

嘉拉姆：「怎樣了，找我有甚麼用呢。(傳達瑪莎娜的事*125)甚麼，要我回家嗎，女兒在擔心我嗎，但實在很抱歉，這個我做不到！因為我有一個必須在此完成的使命。」

跟着可問他有關結晶的事、老爺爺的事及錫比的事。

(結晶的事)「你也是為了取得炎之結晶而來的嗎，結晶的話，到這遺跡最盡頭的房間便可以找到，不過，它是被用普通方法所打不倒的炎之魔獸所守護着，到現時為止，已經有多名冒險家因此而喪命。說起來，之前來過這裏的其中一位冒險者亦這樣說過，在結晶之中，是有着重要的意義的，他說過從前將這錫比毀滅的力量就是被結晶所封印着的。」

(老爺爺的事)「我的事嗎？！我沒有甚麼是要和你說的，我只是隨心所欲地活着吧。」

(錫比的事)「錫比是一個被奇雲所滅的小國，現在就只剩下在這裏留下的這個遺跡，再沒有甚麼舊話留下了，在你眼前的這個瓦礫之鎮便是現在留下的錫比國的一切。」





再往前走便會來到首腦所在的房間，但在之前的迷宮內最好能先取得令攻擊力增強的力量指環(*126)。這裏的首腦是炎之魔獸艾尼希姆(*127)，牠會在四個洞口之間出沒，其實只要留意牠要從洞口出來之前那洞會有黃光的特徵，要準確擊中牠是絕不困難的，當打倒魔獸後，阿杜亦成功從祭壇上取得了結晶艾尼(*128)，這時嘉拉姆亦來到了祭壇前面……





嘉拉姆：「年輕人，看來相當不錯呢，炎之結晶已經是你的東西了，將它帶走吧。這樣，我的使命亦達成了，等了相當久呢，我們的家族是有一個使命的，一個看着來世出現的紅髮旅行者取得結晶的使命，想不到在我這代真的出現了……總之使命是達成了，唉，可以無牽無掛回家了吧。」

但另一方面，妮珍和多曼卻雙雙出現在林辛鎮……

妮珍：「多曼，你竟然親自來到林辛，是擔心要運到辛多利亞的貨物嗎，還是……那個紅髮呢。唔……那個紅髮看來很特別，小心不要養虎為患啊。」



多曼：「這對妳來說也是一樣的，妮珍，現在是因為目的相同而合作，不過……到結晶全部集齊時，就不知會怎樣了，不是這樣的嗎。」



妮珍：「合作？我不是經常也在說的嗎，我們彼此的皇牌恐怕就只有是目的吧，只是你的鍊金術技術和我所擁有的王家硬幣令關係維持着吧，少了任何一方都不能打開通往幻之都的路。」

多曼：「就是這樣，而且我更有可驅使人做事的金錢及力量。」

妮珍：「不過，我的兵士可不是替陰險商人卸貨的。」

多曼：「接下來要你們搬運的貨物，正是如此重要的物品，若能得到你們搬運，我亦可以安心一些，我已準備好足夠的報酬的了。」

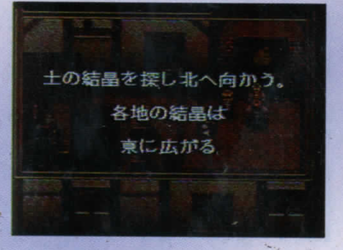
妮珍：「可不要忘了你剛才的說話。那麼，我在辛多利亞等你，貨物我保證會送到辛多利亞的。」

鏡頭一轉，阿杜已經和嘉拉姆回到了他的房子……

嘉拉姆：「我也終於可以有歸家的時候了，這個暫且不提，說不定會令你覺得不可思議，但紅髮旅行者會出現的事，是自古就已經流傳着的了。傳說中當這個人取得結晶時，災禍之力會再次出現在地上，到底接下來會發生甚麼呢，傳說中，當錫比國被奇雲王國所滅的時候……幾乎是同時開始這流傳的，總之，接下來會發生甚麼事就要由你所作的來決定，因為結晶現在就在你的手中。瑪莎娜，冒險家史達有些東西是寄存在這裏的吧。」

瑪莎娜到房中拿了些甚麼出來……





瑪莎娜：「這就是冒險家史達先生寄存着的東西，他拜托過希望若在以後來的人中有取得了結晶的人便將這交給他。」

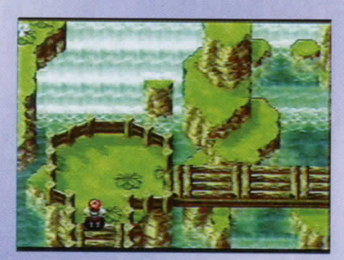
阿杜取得了史達之手記，手記之中這樣的寫着……

「我是個尋求幻之都，在調查結晶的人，跟着我會為了探尋仍未發現的土之結晶而向北走。各地的結晶應在東面砂漠的某處按指示的放置，恐怕若解開了這結晶之謎的話，便應該可以到達幻之都的了。可能的話，在了解結晶擁有的意義之前，最好是不要去碰它的……假如取得了結晶，又看過了這篇手記的話，便要多加小心了。結晶，現在仍然自500年前發放着它的力量。～史達」

當阿杜離開嘉拉姆的房子時，多曼在門前叫停了他……

多曼：「喂，阿杜，看到你一臉精神的樣子我就安心了，聽說水之結晶被伊布他們搶走了呢，不過你可以放心，捉住他們只會是時間上的問題，水之結晶的事就交給我吧。不過……阿杜你好像都知道了呢，3年前史達為了找尋仍未發現的結晶而從這裏向北進發，之後就不能確定他是否發現了結晶，因為史達他自己跟着亦失蹤了，怎樣呢，接下來到北面看看吧。往後的路相信會相當險惡，不過，若是能夠發現仍未找到的結晶的話……這樣便值得了，我期待着你往後的表現啊，加油吧，阿杜。」





跟着，阿杜便離開了林辛鎮，經左方的林辛峽谷來到一個大瀑布的下游。在這裏有着一所房子……

拉斯(*129)：「嘩！是很久沒見的客人呀！！很感動啊！」

然後是走到小屋之中。站在門邊的拉古(*130)可謂是一位一腳踢的傢伙，除了可藉他SAVE及買道具外，亦可向他查問有關史達的事或結晶的事……

(史達的事)「呃？！客人，你認識史達的嗎？那個人來到這裏，已經是大約3年前的事了嗎……當時史達先生是說想去調查在瀑布前的鐘乳洞而出發的，自此之後就從沒在這旅館見過他，若他平安無事繼續旅程就最好了……」

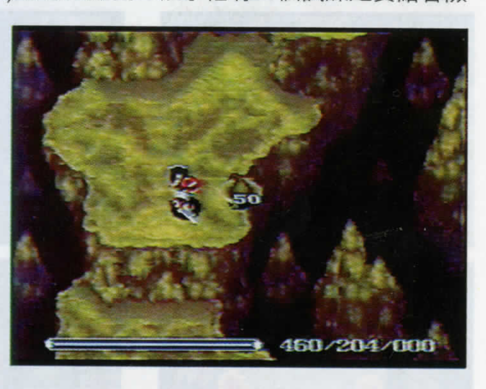
(結晶的事)「結晶嗎……？好像是在這瀑布前面的鐘乳洞之中呢，但這一帶有着很多的魔物，對我來說就是完全不敢走進的地方了，客人你若是想去的話，就請在這裏多買一些有用的東西後才出發吧，因為是不知道會發生甚麼事的。」





這裏並沒有太多人，當補充了裝備後便可從右方的通道進入瀑布的部份，這裏主要是考你的跳躍技術，其中需特別注意的是在中途不要忘了取得可在裝備後提高防禦力的防禦指環(*130)，當阿杜越過了瀑布後，便能在山崖邊的入口進入鐘乳洞，這裏的規模並不大，而神秘的史度卡則在這裏再度出現……

史度卡：「等你很久了。就如你所見，這裏本是放置着『地之結晶泰魯(*131)』的地方，結晶現在已被移到住在這前面小屋一位叫撒拉柏(*132)的老人那裏，似乎他有一個試練是要給冒險者的，我亦很想知道你到底有多少實力，相信你是可以去到撒拉柏那裏的，但是不可大意，一不小心的話，你會沒有命活着回來這裏的，總之，你就去在這前面的撒拉柏那裏吧。那麼，遲些再見了。」



越過這鐘乳洞之後，阿杜來到了森林之中……



下期續……

YS V 元素收集計劃

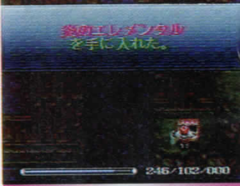
雖然魔法在YS　V的效用不大，但既然以元素ELEMENTAL混合成魔法是今集新增的系統，在下亦特別花少許地方來指出各元素的所在地。首先是今期攻略中會找到的元素一覽……



1. 炎之元素／各列哥村的右下角



2. 炎之元素／沼澤地旅館的右上角



3. 炎之元素／沼澤地迷宮的寶箱中



4. 水之元素／妮多洞穴的寶箱中



5. 地之元素／林辛草原的樹下



6. 炎之元素／林辛鎮圖書館外的木箱下



7. 風之元素／林辛鎮道具店與防具店之間的空隙



8. 水之元素／林辛鎮碼頭左方的木箱下



9. 水之元素／錫比遺跡的寶箱中



10. 炎之元素／錫比遺跡的寶箱中



11. 水之元素／嘉拉姆所在的小房間右上角



12. 炎之元素／錫比遺跡的寶箱中



13. 地之元素／林辛瀑布旅館的房間內



14. 水之元素／林辛瀑布旅館外的水中



15. 炎之元素／林辛瀑布的寶箱中

中日對照表

1.アフロカ
2.ケフィン
3.スタン
4.サンドリア
5.ニーナ
6.アドル
7.ラス
8.サージ
9.モン
10.ポッカ
11.ドーマン
12.リジエ
13.テナ
14.ウェイン
15.リー
16.メグ
17.アイ
18.ワース
19.バルト
20.フォレスタ
21.レイス
22.カルス
23.レスター
24.ジョアンナ
25.サンドリアのこと
26.幻之都のこと
27.ペルリ
28.ロペス
29.ツェット
30.トニオ
31.アントン
32.パーカー
33.はい　よるんで!
34.クリスタル
35.ヒール　ポーション
36.タルワール
37.ロンク　ソード
38.ウッド高原
39.カカリコ
40.はい
41.かんきん
42.ルビック
43.いいえ
44.ローゼル
45.デル
46.ウイリー
47.たわし
48.ラルフ
49.ケビン
50.はい
51.ロポラ
52.ジョーイ
53.カイ
54.ストーカー
55.ヴァルテモス
56.水のエレメンタル
57.アニー
58.レイ
59.オカリナ
60.ルミナス
61.ビックス
62.カリオン
63.メダル
64.　ーシャ
65.セクスタ石
66.アバランチロック
67.サウスウッド
68.らんぼう者
69.はい
70.デゼルトウルフ
71.テラ
72.ディオス
73.イブール
74.コキリコ村
75.テズ
76.ノースウッド
77.ジミー
78.きこり
79.マイケル
80.ジック
81.パイク
82.マグ
83.スレイ
84.レック
85.ヘッケル
86.ラムゼン
87.リヨン
88.ペルロ
89.コット
90.ラッド
91.ロッド
92.グレップ
93.ネード
94.ハルタ
95.はい
96.カメリアのつぼみ
97.はい
98.ネスカ
99.フェイ
100.時間內にボタンをおしてください
101.ヒュトール
102.セーベ遺跡
103.どくけしそう
104.おばさん
105.サバン
106.客のこと
107.ジョグ
108.コルグ
109.フィーダ
110.サティ
111.レノン
112.ステア
113.水門のカギ
114.ウォン
115.ガラム
116.ダナン
117.マサラ
118.ジャーキー
119.デルテ
120.ピューレ
121.グラスコ
122.ガル
123.ターキー
124.ハリー
125.マサラの事を傳える
126.パワーリング
127.アグニヒューム
128.アグニ
129.ラス
130.シールドリング
131.テール
132.サラパット





3×3 EYES～獸魔奉還～

兩不同結局的完全攻略

製造商：BANPRESTO
發售日期：12月22日
售價：10800日圓
容量：12M

故事概略

《3×3 EYES》的故事大致是講述在很古遠的以前，世界之中是存在着一個名叫「三隻眼吽迦羅」的民族，這個民族擁有很高的文明，而且他們的能力更可以稱得上是和神無異，所以他們一向也不把人類放在眼內，但亦由於他們擁着這樣強大的力量，使他們成為眾矢之的，為了得到和平，不少的三隻眼也想將自己變成人，所以，三隻眼的人口便大量減少，再加上鬼眼王的造次，發動戰爭，使三隻眼更快的滅亡。

到了最後，餘下來的三隻眼吽迦羅便只有佩一人，在命運的安排下，佩結識了藤井八雲，而且在機緣巧合下，八雲更成了三隻眼的「无」，成為了三隻眼佩的待從，亦成為了永遠保護佩的使者。

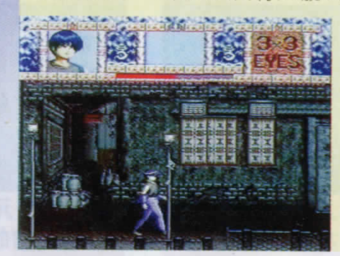


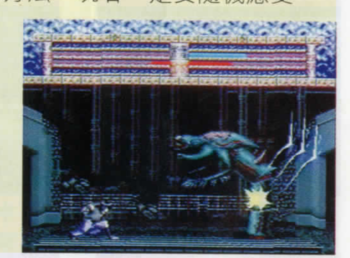


遊戲系統

基本上《3×3 EYES～獸魔奉還～》是一隻AVG遊戲，但是在遊戲之中，大家不難發覺其實《3×3 EYES～獸魔奉還～》是有頗多的時候主角藤井八雲是以橫向的方法移動，所以，大家大可以將這個遊戲當成是一個動作遊戲來看待呢！

而遊戲方面，一部份是橫向動作形式進行，而另一方面，在每一章之中，也有一至兩場戰鬥的，這種戰鬥是以輸入指令的方法進行，玩者要一次過輸入三個動作的指令，之後八雲便會自行戰鬥，每TURN輸入一次指令，一直至戰鬥結束為止，這種[的方法是非常的簡單，但由於敵人的攻擊方法是隨機的，所以是沒有必勝的方法，玩者一定要隨機應變。

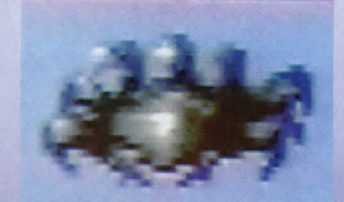




四種不同的召喚獸

土爪

在原著故事之中，土爪是八雲最初得到的召喚獸，而且這隻召喚獸的力量是非常的強大，而在遊戲之中，是主要負責對地攻擊的，力量卻和光牙差不多。



鏡蟲

這是一隻全無擊力的召喚獸，但是這卻是一隻非常厲害的防禦召喚獸，這召喚獸是可以為使用者阻擋任何的攻擊，而且是一點體力也不會扣的，可謂好使好用。



走鱗

走鱗的作用和在原著中是差不多的，也是用來作高速移動的，在戰鬥中，如果在使用上走鱗之後再使用光牙或攻擊的話，其攻擊力是會比原來的大上二至三倍。



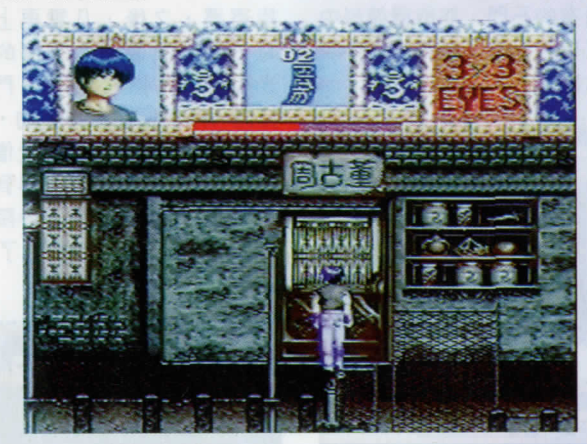
光牙

在原著故事之中，光牙這召喚獸是八雲手上最強大的，而且更是八雲千辛萬苦才得到的，但是在此遊戲之中，光牙的攻擊力竟是與土爪差不多的，真是可憐。



第一章 廢墟 —香港—

這是《3 × 3 EYES～獸魔奉還～》的第一章故事。藤井八雲在公事之後回到香港，但是阿佩已不知所縱，八雲便急不及待的前往打探阿佩的下落。而八雲唯一的線索便是阿佩曾到香港的古玩店「周古董」。

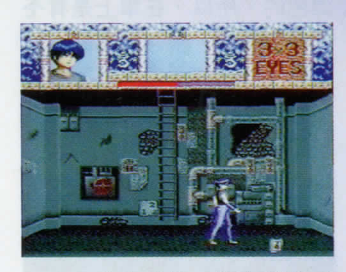


八雲到達「周古董」之時，佩亦已不知所縱了！八雲只好向「周古董」的老伯打探，在老伯口中，八雲知道佩一直在打探有關「獸魔之卵」的消息，可是，老伯只知道她是去了找尋「獸魔之卵」而已，其他的便一概不知，此外，原來和八雲非敵非友的漢（**ハズラット／ハーン**）原來也來到追查佩的下落，而且他所知的會更多呢！所以在老伯的指引下，八雲便開始找尋漢的縱影。（在「周古董」內是沒有任何 ITEM 可以取得的）

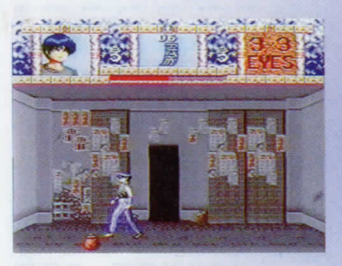




在「周古董」的旁邊有一個入口，在這個入口，八雲可以進入一座有四層高的大廈，在開啟入口左上方的電掣後，大廈便會由黑暗變回光明，八雲會在地上發現一條鎖匙，這鎖匙可以開啟二樓的門，進入此門之後不要大步向前走，因為漏氣體，所以會有火柱出現，八雲要往下方的地下室將氣體掣關掉才行，在地下室之中，八雲更可以找到製造「爆裂缶」材料之一——氣油。



一直向前往，便有樓梯可以上到三樓，往上行，便可以見到四樓的樓梯，而且，在四樓的房內可以找到這章內的關鍵物品——壺。



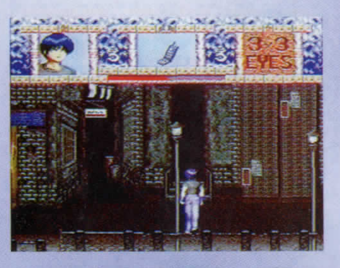
下回三樓，向左行便可找到另一出口，通過此通道，八雲再向左行便會見到重要人物——老婆婆，從她口中，八雲會知道一點佩的消息，但幫助不大呢！



在老婆婆的左方有樓梯可上四樓，而在三樓和四樓也有一道有符封着的門，是八雲開不到的，開啟的方法是使用剛才拾到的壺來捉老鼠，讓老鼠將符咬掉便可，老鼠可以在上方的通風口中找到呢！



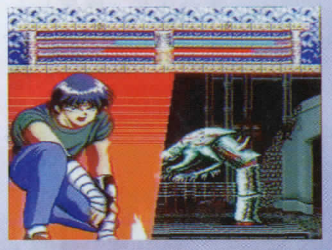
而從老婆婆的右方行，會有另一個出口，這出口可以將八雲帶到另一個回到地下的通道，在此通道一直行，便可以回到大路之上，出到大路，在左方的房間之中，八雲可以取得製造「爆裂缶」的其餘兩種物品——引線和烏龍茶罐，將這些物品帶到「周古董」旁的入口，一位伯伯便會為八雲將三種東西拼合，製成「爆裂缶」。



完成以上的事情，便要回到四樓被封的房間，在那裡，八雲會接到漢的留言，並要往老婆婆那裡取一條鎖匙，來開啟在一數右方的門。

進入此門後，便要對付這章的BOSS，方法請閱讀攻略的首頁。打敗BOSS之後，八雲便會見到漢，得到他的指示，八雲通過地下水道，便會找到佩，但在他們面前，站立了一對孖生姊妹，她們會向八雲挑戰，決戰與否，會使故事有不同發展。

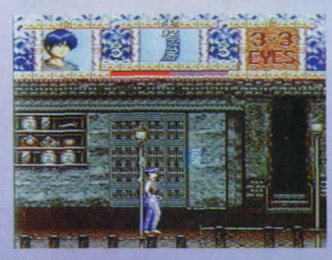






（第一章提示：在一路上要不停的找藍色的護符，因為這是八雲補充體力的「寶物」，此外，氣油、烏龍茶罐、引線也可以無限量的取，不妨多造一些，日後會很有用的。）





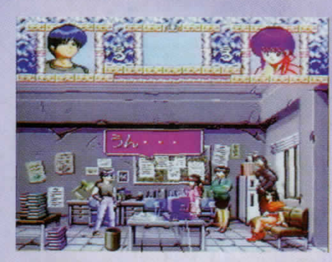
第二章（A）虹之洞穴—西藏—

如果八雲決定和孖生姊妹一戰，勝利之後，身為姊姊的美莉亞（ミリア）便會去向不明，而妹妹莎莉亞（シャリア）則為八雲所救，回到了香港的妖擊社，原來，美莉亞和莎莉亞兩姊妹是已滅亡的比高羅亞民族的後裔，此族人是傳聞中可以使用獸魔的「神之使者」。而事實並非如此，此族人的村莊原來是被人用火燒了，而且重要的「獸魔之卵」更被額上有一個「无」字的人所奪去！這人便是「龍皇」！



因為莎莉亞知道如果姊姊沒有意外的話，一定會到西藏的寺院，所以八雲便和她一同前往，本來佩亦想一同前往的，但因貝納可能會從中作梗，所以佩便只好留下來。





到達西藏的村莊之後，八雲及莎莉亞便四出的找尋寺院的所在。只有在第二間屋之中的婆婆口中，八雲才可以得到有關寺院的消息，原來這座寺院是叫柏多瑪（ハト　一）寺院，但如要進入此寺院，便一定要經過一個洞穴。





為何去寺院要經過洞穴呢？原來是為了避免受到盜賊的侵入，所以才建成這洞穴，所以，這洞穴之中是機關重重的。但為了要找到寺院，八雲和莎莉亞亦要向此危機四伏的洞穴出發。穿過一片荒野和一座大石山，八雲便來到洞穴的入口……





小心！不要按第一個掣，因為這是陷阱的開關，只有按第二個和第三個掣才是打開暗門的開關。進入石門之後，八雲便會見到三個有光的小台以及一個上方有三格白位的掣，這便是這章的重要之處，八雲要找到三顆水晶，分別是紅、黃、藍，三種顏色的水晶，有了這三顆水晶，八雲才可以打開所有的石門，並取得傳說中的三聖獸石像，打開通往寺院的大門。





門是有六種顏色的，便是紅、黃、藍、綠、橙、紫，前三種是單色，而後三種則是要混色的，所以，在掣上是有不同的白位的，只有在光位上的水晶才可發揮威力，至於能否開啟所有的門，便要看八雲（玩者）的智慧了。





到了最後的房間，有兩個光位，八雲要將三個石像的其中兩個放於其中，打開寺院之門，但究竟要用那兩個呢？答案是要用「有色的」！但不是一放下去便有效果的，在沒有效果的情形下，八雲只好下山再找婆婆，之後，八雲再上山時，兩個石像便會不停的發光，洞中的冰便會溶解，門口打開，八雲便能取得聖物，並前往寺院，途中，會遇上僧侶拿柏巴（ヰバルバ），得到他的指示，八雲終於到達寺院。但是在他面前，出現了翼人……





為了救回姊姊，莎莉亞追趕而上，而八雲則留下來對付翼人，戰鬥方法請參照攻略第1頁，勝利之後，八雲便會回到妖擊社。

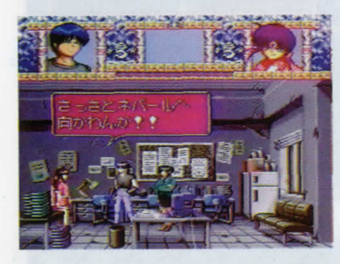




第二章（B）幻術之森—尼泊爾—

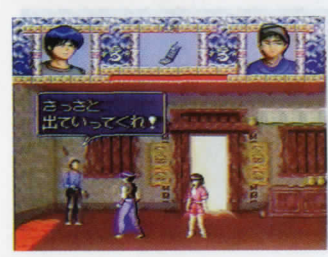
如果八雲是心存仁慈之心，不與孖生姊妹一戰，此對孖生姊妹便會立刻逃去，為了要找尋這對孖生姊妹的下落，八雲與佩便遠渡重洋，來到尼泊爾。





在市鎮之中，共有三間房屋及一間神廟，其中只有第二間屋中有護符可以找到的，不過，在屋中的男人似乎不大友善呢！要小心為上。





至於第一間和第三間屋中的大叔以及老伯卻是八雲詢問的好對象，在他們身上，會得到很多重要的情報，但是要穿過前面的幻術森林，似乎仍是非常困難。

八雲及佩多次的進入幻術





森林，但仍是無法入到更深的地方，而且一直也好像是在同一個地方重複的徘徊，為了能順利的通過森林，八雲和佩唯有不停的前往村中大叔及老伯的家中打探情報，在不斷的打聽之中，終於從老伯口中得知聖杯的存在，而且在大叔口中知道聖杯已然被盜，究竟在村中發生了什麼事呢？雖然是知道了聖杯之事，但因沒有聖杯在手，所以要穿過幻術森林仍是不可能的。





八雲唯有前往神秘的神廟調查，但是一無所獲，而且，更在神廟之中感到有一點兒的妖氣……在無計可施之下，八雲及佩又要到大叔處打探，原來是與第二間屋中的先生有關，可是當八雲到達時，那先生已不知所縱，幸而在路上遇上八雲的老闆，從他的口中，得知此人原來到了神廟，八雲便立刻前往。





在神廟之中，原來是暗藏殺機的，敵人是廟中的神像，但仍是不堪一擊，當打敗此神像之後，便可以得到聖杯，將森林的幻術解除，真正進入此章的主要地點。





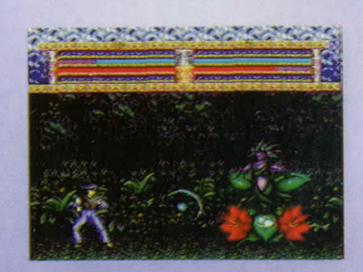
進入森林之中，並不是一定安全的，因為一路上八雲及佩會遇上不少樹妖，最好是以逃避的策略「過關」，因為樹妖是會不斷的出現，攻擊只會消耗「爆裂缶」。而途中，八雲更會遇上古布達，亦打探到一點兒比高羅亞族的情報，之後，八雲及佩便繼續向前進發。





一直向前行，八雲及佩竟然見到第二個自己，原來這是幻術符的效果，這符是在樹上的，將它撕下，幻術便會消失，八雲又可以向前推進。一直向前進，八雲又到了一個入口，入內之後，八雲要特別小心，因為這又是一個陷阱，一定要「追鳥」才可以找到出口，一旦失去鳥的影縱，八雲便會變成「迷途羔羊」。順利通過之後，便會到達孖生姊妹的藏身之處，但八雲被困在結界之中……打敗孖生姊妹後，這章便告一段落。





第三章 神之遺跡—埃及—

得到龍先生提供的資料，八雲知道了昆侖的事，於是便聯同佩一同前往埃及。到達埃及之後，八雲發覺原來在村莊的人的説話並無多大用途，只有通過小巷的老伯的食店才可得到沙漠中遺跡的情報。

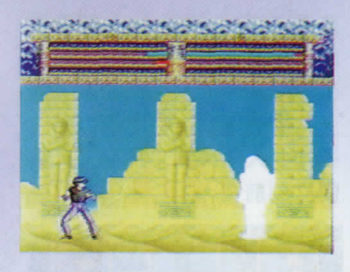




為了前往遺跡，八雲和佩便穿過沙漠，前往遺跡，但路上遇上了導遊的小童，從小童口中，八雲得知要進入遺跡，便一定要過守門待衛的一關，但一直以來也沒有人能進入遺跡之中，證明此守門者是極厲害的角色！八雲一直沿着沙漠前進，很快便可以見到那守門者了，然而，他並非傳言中的厲害呢！







殺敗了守門者，便可以進入遺跡之中，進入遺跡之後，八雲要通過九間房間，但這九間房間是要有無比的智慧才可以通過的。







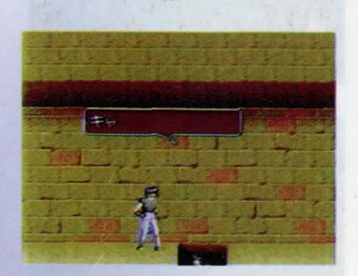
九間房分別以不同的神命名，他們分別是：**ソベク**神～水之主；**シュ**一神～大氣之神；**ホルス**神～天空之主；**ゲーブ**神～大地之神；**アマート**神～真實之女神；**プタハ**神～藝術之神；**コンス**神～月之神；**レー**～太陽之神；**アヌビス**～墓地之守護神，除了這九間房之外，在真實女神房間的旁邊，有一間**ハトホル**神～音樂之女神的房間，這房間要先通過以上九間房才可以打開的，而這房間是可以為八雲完全補充體力的，在如此環境下，是非常重要的地點！

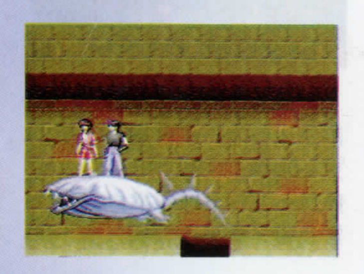




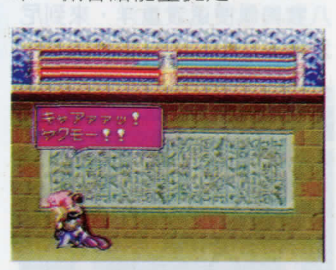


完成9個房間之後，再經過**トト**神～眾神書記的房間，便會見到真正的罪魁禍首——龍皇，打敗龍皇後，八雲便要立刻逃出遺跡，可是莎莉亞卻失足跌下陷阱，八雲則得佩所救……





如八雲在以前是不與孖生姊妹戰鬥的話，這話之中伴着八雲的將會是佩，而且在版末，佩會給龍皇捉走……





(第三章重點：九個房間是互有關連的，要使用一個房間得到的物品之助才可通過另外一個的。)







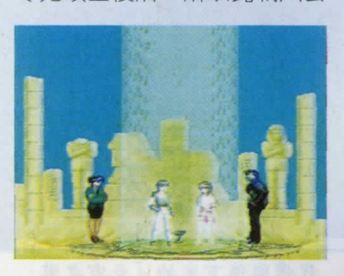
第四章（A） 神聖的荒野—異世界—

八雲和佩手持着聖杯，進入了聖地之後，為了要救出孖生姊妹，八雲要經過一個佈滿危機的荒地，但不要擔心，只要八雲一直的走，不要停下來，便一定可以安全的到達終點，之後，又再一次的遇上龍皇—他亦即是鬼眼王的「无」——貝納。

而最可惜的是原來孖生姊妹之中的美莉亞已被龍皇所同化，幸而莎莉亞未被完全同化，仍有拯救的餘地，可是消滅龍皇亦等於將美莉亞消滅。

在公，八雲不能令龍皇（貝納）得到「獸魔之卵」；在私，八雲亦不能讓貝納有機會令鬼眼王復活，所以此戰八雲非勝不可！強化了的龍皇確實非比尋常，而且攻擊力驚人，不過，如依第一頁的方法，便可以操必勝！

在得到最後勝利之後，一切也回復平靜，而八雲和佩亦要離開西藏，回到妖撃社，繼續他們本來的生活，至於失去了姊姊的莎莉亞，則由寺院的僧侶拿柏巴照顧。







ENDING（A）片段









第四章（B） 神聖的荒野—異世界—

在與龍皇一戰中，八雲受到偷襲而受了重傷，尤幸他是「无」，所以沒有大礙，但擔心佩安危的八雲決定要到聖地一行，誓要將佩從龍皇（貝納）手中拯救出來。

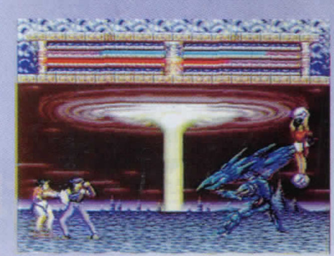
佩是因為莎莉亞兩姊妹才會被擄的，所以莎莉亞決定要跟八雲一同前往聖地。二人到達聖地時，終於見到了被困的佩，而莎莉亞更不顧生命安危前往拯救，終於……

將受了傷的莎莉亞交由佩照顧後，八雲便前往再戰強化了的龍皇，可是實力相差太遠了！八雲正處於下風，而且體力更在不斷的下降！八雲正陷入絕大的危機之中，正在生死存亡的邊緣，受了重傷的莎莉亞突然出現，而且她更不理傷勢，使出「獸魔召還」這種魔法，使八雲的體力及精神力再一次的得到補充，能夠再與龍皇決一死戰。

在這情況下，龍皇反而變成了弱者，八雲可以輕易的將他打倒了！大戰之後，孖生姊妹消失了，只剩下了兩顆水晶……

故事到了這裡亦要告一段落，然而，佩要由三隻眼變回人類的心願要到那時才可以完成呢？八雲又到何時才能做回一個普通人呢？





ENDING（B）片段











勇者鬥惡龍6
DRAGON QUEST 6

TEXT：FUKUDA

製造商：ENIX
容量：32M



在很久很久以前，有一片名叫艾烈夫加特的大陸，而裏面曾經數次出現勇者，為人類的和平而向魔物宣戰。這勇者一族，以自己的意志和力量，並憑着體內所流的勇者之血，粉碎了龍皇、大神官哈根、魔獸茲多、巴拉摩斯及佐馬等的野心。後世的人均尊稱這一族勇者為「羅特的後裔」。

在同一天空下，又出現了另一群勇者——「天空勇者」。他們是天空人遺留在地面界的後代，與羅特勇者一樣，他們都擁有與常人與別不同的力量。只有「天空勇者」才能穿上世世代代留傳下來的「天空之裝備」，將作奸犯科的魔頭摧毀。「天空之裝備」以天空之劍最為厲害，它可以產生無比的力量，將魔物所設下的魔法陣完全消滅。藉着此能力，「天空勇者」兩次拯救了世界。

在DQ5的時空後數百年，世界和平已不復再，魔物們亦趁這機會抬起頭來，和過去一樣的通往天界的天空之塔及掌管地上界的天空之城，雖然外貌已經有點不同，但實際上卻一模一樣。就在這時，傳說中的「天空勇者」已經出現，不過他能否找回全套「天空之裝備」呢？

人魚傳說

取得水門之鍵後，眾人便駛船由科恩城東面的海峽一直走到位於西面的漁村柏斯加尼(**パスカニ**)。在村外有一洞穴，可是一走進去，裏面的人魚便立刻逃掉。當船駛近村子時會自動泊岸，而一名壯漢則走過來問眾人「有否發現人魚」，主角說有，他卻說「這樣的事也會信」便離去，這令主角更加產生懷疑。主角到達一間餐館，只見老闆匆匆離店，便跟着他到一個叫羅保的村民家裏。正當主角想和老闆說話時，他又說要回店去，主角唯有離開小屋。就在此時，羅保鬼鬼祟祟地出屋，並且慢慢地步行往村裏北方的岩洞去。眾人對他感到有可疑，於是便悄悄地跟蹤着他，但要小心不要被他發現，否則便要重新來過。在洞的最深處，羅保調查牆上的暗掣，出現了一條秘道。眾人待他走後依同樣方法，終於在一水池找到他和一條人魚迪妮(**ディーネ**)。羅保問主角肯不肯幫迪妮回其故鄉，原來他當年出海時遇上暴風雨，幸得迪妮相救，可是自這次意外後，他一隻腳因傷而不能再出海，而他又擔心迪妮一人回家。主角答允後，便出村駛船進入洞穴，羅保一見主角的船便叫迪妮跟着走，臨行前他告訴主角其故鄉是在東北的岩場。



掌管第三封印的海魔神

主角用路拉先飛到新瑪利諾村，然後向北航行不久便會發現到一個岩場。當主角的船一駛入，原先正在嬉戲的人魚群便雞飛狗走。在最後一條想跳下水時，迪妮立刻向她叫嚷。「迪妮…？」原來她就是迪妮的姊姊迪娜(**ディーナ**)。她非常感激主角將其妹送返老家，特地將其族的秘寶人魚豎琴(**マーメイドハープ**)送給主角，此道具的功用是在真實世界的海裏，能令原先浮在海面上的船被一個大氣泡包圍，藉此沉往海底去。當眾人回到柏斯加尼將安全無恙回歸一事告訴羅保，他非常安慰。出屋後，主角從一名老人口中得知在東南方的海底有魔物，眾人在休息過後又再出發了。

在東南方的海底不斷搜查，終於發現了一座海底岩洞。主角先繞道到B2之後再返回1F來開啟機關，讓必經之路的水位下降來得以進入。眾人一直往下層走，在B1取得秘寶「砂之器」(**すなのうつわ**)，並且在最深處發現四大天王之三的海魔神格蘭哥斯(**グラコス**)。他問主角「是否來將魔法都市加魯比洛拿(**カルベローナ**)的封印解除呢」，主角答是，雙方隨即展開戰鬥，如果有LV29以上便可穩勝。打贏後可拾得其武器「格蘭哥斯之矛」，並且令夢之世界裏的加魯比洛拿重現。

續·目標！100個小金幣之道



28.(夢界)奇雅比路莊的房間



29.(夢界)奇雅比路東面洞穴



30.(夢界)占卜婆婆南面教會

最後之鍵

主角返回柏斯加尼村，從村中的男子那裏打聽到「在海裏有藏着最後之鍵(さいごのカギ)的沉船」，於是在附近的海域仔細搜索，結果在柏斯加尼北面的海底找到一艘沉船，在裏面的寶箱取得最後之鍵。有此鎖匙，主角便可以返回以前曾見過有最後之鍵門扉的地方去掘寶，例如尼多古城有白金盾、賀斯托城有白金甲及移動島有魔神甲等。

海底之旅

既然現在可以借人魚豎琴之力而潛入海底，主角便在真實世界的海裏「大肆搜略」。

(1)沉船西北面有一座海底小廟，有一個老人告訴主角「南之山有傳説之劍正沉睡着！渣姆神官(ザム)知道如何破解封印！」而主角則可在樹底取得小金幣。

(2)地圖最西南方大陸西南端有一海底小廟，不過並沒有特別情報。

(3)地圖正南方的治鍊屋海底有一間旅館。

(4)賀斯托城西南面海底有一間小廟，可搜到毒針，並且會聽到有關傳説的魔法都市加魯比洛拿以及秘傳魔法「瑪丹地」(マダンテ)的有關情報。

(5)從杜魯加村向東南航行，在河口駛入河道到達尼多古城的海底洞窟(即在城裏的井)。有一隻史萊姆會告訴主角在根地樂城(ガンディーノ)的海底有一座海皇波士頓的城堡(根地樂城是位於地圖最東南方)。在這裏藏有力盾。

(6)在基多村的海底有一座小廟，裏面住了一名「名字神」，令你可以替同伴們改名。

(7)在姆多城南側海底有一座露比斯城堡(ルビス)，相信玩過DQ系列的人一定不會陌生，她向主角提供了一些情報。

(8)東北之岩場海底有一座小廟，可是只住了幾條人魚。

(9)從奇雅比路西面河道向北航行，在盡頭可發現一座小廟，裏面只有一副白骨。主角讀過骨旁的日記，上面寫着「祝至愛的美雅莉(メ ア リ)及莎莉(サ リ イ)幸福快樂…」。跟着可在樹底找到不思議種子。



(10)在根地樂城西北面海底有一條樓梯，裏面正是海皇波士頓的城堡。他對眾人説「要取得傳説之盾，其中一個機關便是『先向下走三層後再返上兩層』。我只知道三項難關其中之一呀！你去問其他人吧！」跟着在貨倉可取得海鳴之杖及銀盤等寶物。

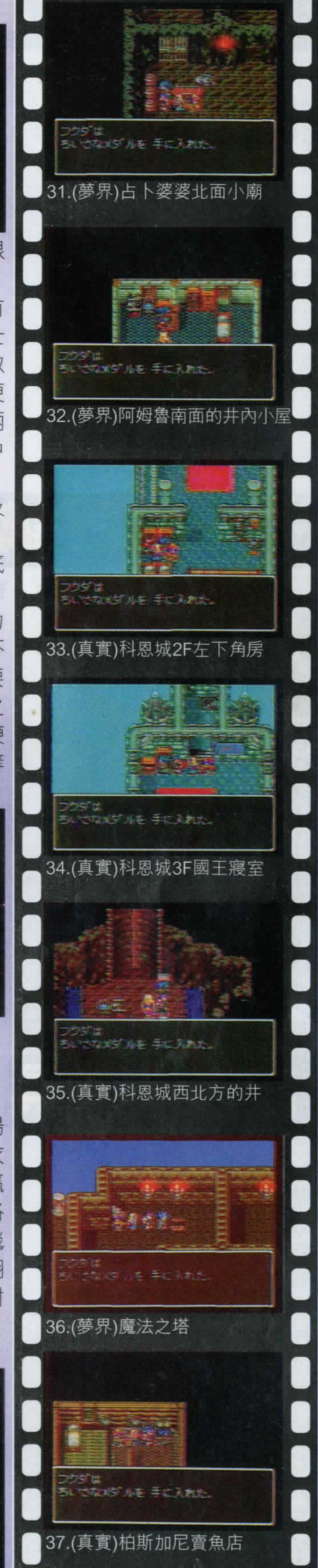
(11)在望斯杜村東面有一海底城堡，裏面有左右兩個貨倉，可是有守衛把守。他們的實力非常強頑，比起四天王亦毫不遜色，所以要戰勝的話起碼要有LV 34。這裏藏着風神之盾、古連嘉姆鞭(グリンガムのムチ)及小金幣等寶物。



魔法飛毯與究極咒文

主角尋寶過後便返回夢之世界，發現在大沙漠西南方已經浮現了一個島 —— 傳説的魔法都市加魯比洛拿。在村民口中得知原來芭芭拉是曾經拯救這裏，犧牲自己來讓族人活下去的人，因此便從馬車叫她入隊跟着入村。眾人得知住在村西北面的加魯比老夫婦在村中的長老被封印時便沉睡至今，而他們曾經擁有的魔法飛毯(まほうのじゅうたん)亦已落入一名富商的手裏。打探完情報後，先從中央通道經過商店區，再從地下通道到達長老的居所。主角入門後發現原來是無限空間，出外後一名女子説長老已經二百歲了，為了延續生命而用時之砂將時間的流動減慢。主角再入門內，由芭芭拉手持砂之器，將時間的流動同步化，籍此找到長老布波(ブボール)。長老對芭芭拉説她(長老自己)已時日無多，故要儘快將究極咒文「瑪丹地」傳授。傳功後，大魔王非常憤怒，因此施法將布波殺死。眾人帶着非常悲傷的心情去找已經醒來的加魯比老夫婦，希望可以取得魔法飛毯。取得方法是先回真實世界的杜魯加村，經南面的秘密海底通道到達贊寶迪的地下劇場(ジャンポルテ)，參加「穿衣比賽」而取得第三場勝利，贏取美麗的毯後再回加魯比洛拿，讓加魯比老伯替美麗的毯施以魔法，變成可在空中飛翔的魔法飛毯。(註：後面將有附錄詳細介紹有關資料)





31.(夢界)占卜婆婆北面小廟

32.(夢界)阿姆魯南面的井內小屋

33.(真實)科恩城2F左下角房

34.(真實)科恩城3F國王寢室

35.(真實)科恩城西北方的井

36.(夢界)魔法之塔

37.(真實)柏斯加尼賣魚店

傳說四武具 劍之章

在柏斯加尼西面大陸有一小屋，從神父處知道渣姆神官是知解開傳說之劍封印的咒語的。向北行到達位於全年都下雪的雪山村(**マウントシノー**)，主角發現除了宿屋的男子外，全村的居民均變成冰像。眾人終於在右上角民家找到一老人，可是被他趕走，臨離開前被忠告「不要靠近東北方的小廟」。主角在東北小廟裏發現一名女性，她叫主角回村找一名叫葛蘭(**ゴラン**)的人。主角回村再找老人，發現泰利正欲離開；問老人有關葛蘭的事時，才知那老人原來就是葛蘭。他叫主角再回東北小廟，到達後得知原來那女性是雪女尤莉娜(**ユリナ**)，在50年前為了懲罰背信棄義的葛蘭，一怒之下將全村人冰封。説畢後她亦知道自己的不對，故施法解開村民的封印。回村後，主角在教會找到渣姆，並從他取得通過的暗號。到最北端的洞穴去，主角以暗號來應門(選1、3、2)，繼而進入洞內。在下層眾人要通過一機關，方法是要在不重覆所踏地面而順序按「北西東南」的掣，過關後便發現傳説之劍。這時泰利出現並想奪得此劍，可是當他發現這不過是一把生銹劍便放下走了。最後，主角總算是取得了劍並返回雪山村。

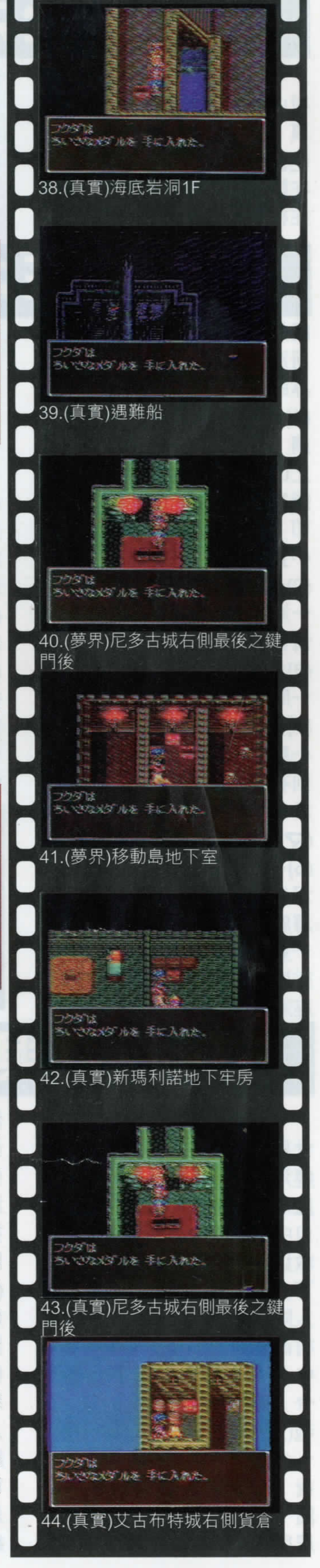
謎之鑄劍師

回到雪山村，主角再找渣姆，他說為了要令傳說之劍重現光芒，必須到達瑪神殿南面的隆嘉迪西奥，那裏住了一個代代相傳的鑄劍師，臨走前，他給主角一個通行証(**デセオのパス**)。先回夢之世界達瑪神殿南面的大陸，從樓梯便可到達隆嘉迪西奥。在鎮的入口把通行証交給守衛看後，便能進入鎮內。眾人找了很久也找不到鑄劍師，便試試按村民所說的先去找一名叫何古的情報人。幾經辛苦，終於在鎮的右邊有衣服晒晾那間屋的天台找到他，他先要主角在鎮裏找回喬裝成村民的他3次，才會替主角辦事，這時你可分別在教會、舞廳及酒吧找回他。接著主角便到何古位於鎮東井裏的家，向他付了2000元後，得知道有關鑄劍師的事，可是這鑄劍師現在卻不知所蹤。最後，主角在鎮外北面的墳場找到鑄劍師之女兒莎莉，但她一見傳説之劍就想起其父為了此劍而拋妻棄女，因而激動得跑回家去。主角再次到其家找她，她問主角是否用此劍來作惡，主角答否，後來她從主角的眼神中知道沒有説謊，所以答允替主角鑄劍。由於鑄造需時，故此要先將其餘三樣傳説武具取得後才可回來取劍。臨離鎮前再找何古，他告之在傳説武具上的符號，是通往某處的關鍵。



傳說四武具 頭盔之章

在真實世界尼多古城北面的地區有一間小屋，屋內一名來自尼多古城的士兵誤認主角為王子。他告訴主角在北面山頂的村莊有一個很像王子的人出沒，主角於是上山看看。在途中，主角發現一名很面善的人，而當到達村子時(拉夫哥村)，主角得悉其妹達莉亞被選上為精靈使者之事。回家找過妹妹後，主角便到村長的屋去，竟然發現那個和自己一樣的人，村長頓時被嚇得暈倒。當主角走近那人和他交談時，突然二人產生光芒，那人非常害怕地跑掉。主角在村外山道找到他，原來他自姆多統一真實世界後，一直躲在這裏。這時忽然有一村童跑來，説村子正被魔物攻擊，那人於是立刻回村。主角回村後將眾嘍囉打敗後，發現家裏正有魔物和那人在戰鬥。主角欲插手幫助時，他卻反問「肯不肯替他照顧達莉亞」，主角應承後，他説出自己其實是尼多古國王子，只因在往討伐姆多失敗後導致分裂成「兩人」(換句話説主角即是其精神部份)。此時二人產生共鳴而合體，並學會了雷系咒文拉丁(**ライディン**)。將魔王使者打敗後，全村便回復和平。接著，主角便到尼多古城與父母重聚，晚上更舉行了一個酒會來慶祝。在晚上，古蘭瑪絲婆婆叫醒主角，告訴他其冒險還未完結，這世界還需要他來維持和平，因此她叫主角到城內逛逛。主角在城內各處的光球可看回自己的過去，把全部事件看過後就再回寢室。第二天主角向父母道別，臨行前尼多古把四件傳説武具之一的些巴斯頭盔(**セバスのかぶと**)交給主角，並叮囑他萬事小心。



38.(真實)海底岩洞1F

39.(真實)遇難船

40.(夢界)尼多古城右側最後之鏈門後

41.(夢界)移動島地下室

42.(真實)新瑪利諾地下牢房

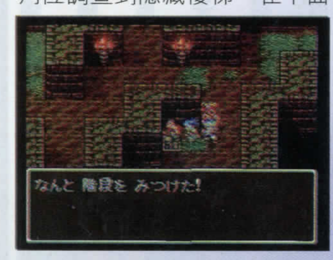
43.(真實)尼多古城右側最後之鏈門後

44.(真實)艾古布特城右側貨倉

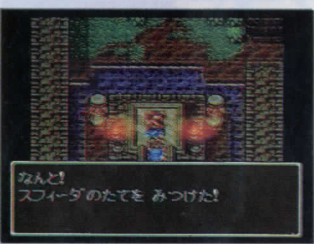
傳說四武具 盾之章

從隆嘉迪西奧向南航行，便會到達根地樂城。眾人在城裏聽到很多有關堅度羅組(**ギンドロ組**)以前的惡行，百性無不痛恨他們，直到後來這組織的老大及其女兒相繼失蹤，堅度羅組才開始低落。不久這國家的新國王登位，並從此傾力改善民生，大大減輕税役，令全國人民得以安居樂業，因此多數居民都非常敬重這位君主。主角在城中打聽得到皇太后很喜歡把貌美如花的女子捉回皇宮去當奴隸，於是便進入城內的監倉去看看。在監倉裏，一名躺在床上的老人告訴主角「在這城裏有一名女子，為了把失散的弟弟尋回而離開這裏。她有不可思議的力量，而且身上還帶着一支笛子…」難道那女子是指美妮優？那麼其弟是…歸納在城裏所搜集的情報，主角便從阿姆魯出發，沿海路到達那個藏有傳說之盾的堅度羅組秘密洞穴。經過一輪無限迷宮後，主角到達了B2，並依情報在石像對面的牆壁的角位調查到隱藏樓梯。在下面又有一個無限樓梯陣，主角記起海皇波士頓說過的話，先向下行三層後再向上兩層，就能到達另一區域，最後取得傳說之盾 —— 史菲達盾(**スフィダのたて**)。









傳說之武具 鎧甲之章

主角從雪山村坐飛毯南行，發現一座被荒廢了的城堡古利斯城(**ガレイス**)。眾人從城內的左方找到了一口井，從此處可回到過去了的時間。一出井，便有士兵走過來說「現在城裏正進行着一項大儀式」，於是主角便先在城裏打探一下。從居民處得知原來國王正想召喚傳說中的極惡大魔王來收復魔物，主角於是到王座去，可是國王不理會眾人。在右邊的房間發現了傳說之甲，可是現在卻不能拿。主角走到樓上的祭壇，在門前看守的士兵問主角有否把將要使用的備用品帶來，主角於是跑回廚房去，向大嬸拿取由青蛙乾及蛇湯所製成的「儀式之備用品」(**ぎしきのそなえもの**)。回到祭壇把備用品交給守衛後，主角便跟隨士兵到王座去，碰到正要往祭壇的國王。當國王把備用品放入祭壇後便開始念咒，不一會傳説中的大魔王現身，此時國王想向他說出請求，卻被他施以法術殺掉。「我是不會聽從任何人的命令的！」隨即有很多士兵及百性被大魔王殺死。當士兵長發現君主死掉後，因擔心傳説之甲會被魔族搶走，因而決定把鎧甲收在位於練兵場的地下倉庫裏。眾人返回真實世界後，用黃金鋤頭將原先的隱藏樓梯找回，並在最深處找到傳說之甲 —— 奧哥之甲(**オルゴーのよろい**)。取得此甲後，主角便回隆嘉迪西奧去，莎莉説已經將劍鑄好，成為拉米雅斯劍(**ラミアスのつるぎ**)。











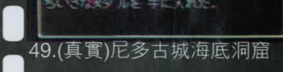
45.(真實)艾古布特城右側牢房

46.(真實)賀斯托城最後之鍵門

47.(真實)遇難船西北方海底小廟

48.(真實)南海海底旅館

49.(真實)尼多古城海底洞窟





50.(真實)海皇波士頓城堡櫃內



51.(真實)海皇波士頓城堡貨倉

四天王之末日

當四件傳説武具全部取得後，主角便往夢之世界右下角大陸的大洞穴去，掉下洞後進入一棵樹內。在樹裏的神殿有四個符號，依照根地樂城西邊小廟的情報，將傳説武具上的符號分別放在相對的位置上：北——太陽，東——十字架，南——心形，西——閃電。如是者，身穿傳説武具的主角便被浮在半空的城堡吸起，展開戰鬥。把倒地獄古蘭特城(ヘルクラウド)後，便能進入由魔物佔據的古蘭特城，在這裏仔細調查後，便能進入王座找對方的首領，要注意的是當這事件過關後便無法再來這兒了。在王座會找到四天王最後一人「都蘭」(デュラン)，他對主角能夠集齊四件武具感到非常讚嘆，故先命其兩名部下先攻眾人，接著便和泰利打。打勝兩仗後，最後主角便和都蘭再打一次，將他打敗後，古蘭特城的封印便會解除，浮回夢的世界。正當泰利叫眾人殺死他時，美妮優此時行入來，原來她就是泰利的親姊，因此泰利亦加入隊伍成為同伴，這時可以回到艾古布特城的地下牢房，那隻曾經敗給泰利的惡龍多蘭高(ドランゴ)突然復活過來，但在看見泰利後便加入了隊伍。





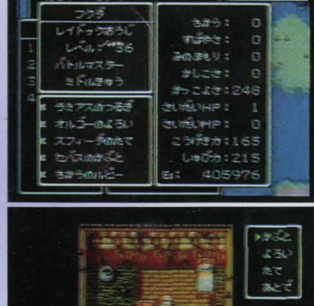
天馬復活

主角回到位於夢之世界右下角的謝利斯城(ゼニス)，在四處打聽情報後得知這裏是前往峽隙世界(はざま)天馬之塔的必經之道，而到達峽隙世界是需要天馬(ペガサス)的。在王座，謝利斯王將大魔王迪斯達摩亞(デスタムーア)的事告訴主角，並叫眾人往城內的井去，到達位於真實世界的天馬之塔。經過一輪熟悉的地形後到達塔頂，主角發現了一副馬的石像，但竟然和馬車的馬一樣！此時大魔王的手下出現阻止眾人，在消滅它們後，馬匹和石像產生共鳴，變成天馬。取得天馬韁繩(てんまのたづな)後，先返回謝利斯城找國王，讓他在天馬韁繩上施法。



絕望之村

主角在場地(圖版)上，只要使用天馬韁繩便能將馬匹變作天馬在天空飛翔，而在飛行中再按X掣就更能飛往峽隙世界。當到達峽隙世界時，主角發現全體同伴的基本能力值均變成0，而HP值與MP值則剩下1和0，因此需小心翼翼地走到旁邊的絕望之村去(ぜつぼうのまち)。一入村，主角便發現所有村民均死氣沉沉、毫無生命力，非常頹喪。在村左邊的民家地下室，他們發現了一名老人艾迪(エンデ)，他對主角説從今以後不會再做防具了，因為自己已沒信心去將大魔王消滅。但當他知道主角是憑自己的意志來到峽隙世界後，他便認為主角有打敗大魔王的希望，於是便叫眾人回真實世界的札古遜村(ザクソン)去找其妻子，向她拿取一件道具回來，讓他可以替眾人打造防具。臨行前，他把古舊煙斗(ふるびたパイプ)交給主角，接著眾人離開村子到西面的溫泉去，在這裏要先在人龍後排隊，然後便可隨著溫泉的水流到達中央的岩洞，從井戶返回真實世界。主角坐天馬飛到北端的地區，發現了札古遜村，並在村內找到艾迪所養的狗SILVER。主角把古舊煙斗給牠看，牠似乎在突然間想到了甚麼，立刻跑回屋內，然後再跑出來帶眾人入屋。艾迪的妻子把艾迪的道具(エンデのどうぐ)交給主角後，便可回絕望之村將之交給艾迪，這時他會問主角想要什麼防具，而你則可以選頭盔、鎧甲或盾。製成後，主角便可在床邊取得防具，並將各項能力回復。村中居民亦因感到希望而重新振作，更將村名改為「希望之村」。











52.(夢界)加魯比洛拿右側民家

53.(夢界)加魯比洛拿地下室民家

54.(真實)雪山村山下小屋

55.(真實)雪山村右上角老人屋

56.(真實)雪山村北方洞穴

57.(夢界)達瑪神殿南面小屋

58.(真實)隆嘉迪西奧北面墳場

大賢者之寶

主角從村民處得知在村子以北的岩山向東行便會來到欲望之村(よくぼうのまち)。在欲望之村可打聽到村內北面的礦洞內有金掘的情報，主角於是先到洞去看看。眾人在洞內只發現幾個寶箱，而在最盡頭的寶箱裏則有一張紙寫著「大賢者的寶物，只有我才知道在那兒。毛路根(モルガン)字」。出洞後，主角在右邊的屋找到毛路根，當眾人向他問有關大賢者之寶時，他要主角先付5000元，付款後他叫主角到西北方的森林去，說在那裏的湖底有賢者之寶。眾人出村後向西北方走到森林，發現很多村民在嚷著。和所有村民談過後，忽然看見湖水下降，形成一段山路，村民們紛紛蜂擁爭奪寶箱，但此時主角要在不碰到任何村民的情況下到達湖底，否則會因村民的互相殘殺而要重頭開始這事件。當主角打開寶箱發現空無一物時，村民們均非常失望地離去。主角回村後本想找毛路根問清楚，可是他卻病倒躺在床上，幸好在左上角的老人告之「在寶箱底有機關」，於是主角再到西北森林，果然在寶箱底發現秘道。順帶一提，在毛路根的屋左側的紅地毯房子，現在可向屋主取得大賢者的物品「龍袍」(ドラゴンローブ)。通過秘道後，主角便能到達對岸，而西面的井可以用於休息及儲存。



牢獄之死門

在井的東北方有一座城堡──牢獄之村(ろうごくのまち)。主角打敗了第一個守衛後，在和另一名守衛交戰前，牠忽然聽到大賢者的聲音，由於知道眾人是為將大魔王鏟除而來，身為巨人族的牠亦希望眾人能拯救世界，故此便讓路給主角進入，並送上了牢獄之鍵，所以雖然主角在入城後被獄卒捉到囚室，仍能得以逃脫。越過一段岩漿後，眾人找到尼多古兵士長索魯迪。他把四套獄卒制服(へれるのふく4つ)交給主角，希望能籍此混入敵方之中。穿上制服後(使用道具)終於可進入民居的範圍，主角應先向全村村民打聽情報，並在脫下制服後再問一次。當主角把安娜修女(シスターアンナ)明天要被處決一事告訴右邊酒吧的老闆時，她便叫主角到道具店去，接著道具店老闆又叫主角去找岡(ゴン)，結果在右下角找到他。他讓路給眾人通過，然後道具店老闆告訴主角他們將會起義，方法是給獄卒們喝「有料」的酒。當主角離開時，突然發生犯人處決事件，主角於是拔刀相助。可惜在打倒獄卒後，兵士長杜古馬(ドグマ)與佐佐基魯(ゾゾゲル)趕到，收拾了眾人。主角敗陣後再次被囚禁，可是制服與牢獄之鍵已被收起。直到天黑「有料」的酒產生效力，獄卒們一睡不起，此時村民前來救回主角。回民居範圍和反亂軍的領袖當奴拉(トンヌラ)會面後，主角再次取得牢獄之鍵及四顆力量種子，當主角將守在獄長室門前的佐佐基魯收拾後，在房內發現安娜修女，此時獄長阿克巴(アクバー)率領兩部眾向主角襲擊，幾經辛苦才將他打敗。



賢者兄弟決戰大魔王

打敗阿克巴後，索魯迪叫主角趕快去拯救大賢者。眾人回電閘牢房，用牢獄之鍵將大賢者身上的鎖解開。正當主角以為已經救到了大賢者馬沙路(マサール)，他卻說自己是弟弟古利蒙特(クリムト)。原來馬沙路一直被大魔王囚禁在西北方的暗黑之岬，他接着運功將真實之玉(しんじつのオーブ)交給主角，說只要在暗黑之岬中使用這玉，便能到達最後的地點。這晚，大魔王迪斯達摩亞因古利蒙特被救而非常憤怒，繼而施法將全村人(除了主角)變成石像及動物。第二天，主角到達了暗黑之岬，在使用真實之玉後便到達另一區域，更在北面的小廟找到馬沙路，可是他被大魔王的魔力控制着，動彈不能。主角回去找古利蒙特，將見兄之事告之，他便跟着眾人回到小廟去。古利蒙特一見其兄，便進入其意志中將他喚醒。當主角等人正想離去時，令馬沙路囚困在夢境中的兩名大魔王手下向主角攻擊，打敗它們後便可脫離夢境。後來二人合力將大魔王的城堡從山上弄下來，主角回最後的水井回復及儲存後，便再次進入摩亞城(ムーアのしろ)。經過複雜的地形後，主角終於在最盡頭找到大魔王迪斯達摩亞。他一共會作兩次變身，故此保存實力是必須的，而若想在這一戰中取勝，就最少要有LV40才可。



59.(真實)隆嘉迪西奧左上方衣櫃

60.(真實)隆嘉迪西奧左邊酒吧

61.(真實)贊寶迪地下劇場右側房

62.(夢界)達瑪神殿南方井戶

63.(真實)拉夫哥村南方小屋

64.(真實)通往拉夫哥村山道

65.(真實)通往拉夫哥村山道

DQ6附錄資料

「穿衣比賽」

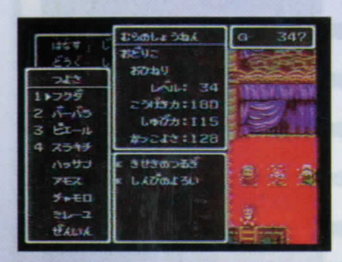
在杜魯加村西面有一座由富商贅寶迪所擁有的地下劇場，而他在此舉行了一項「穿衣比賽」，讓世界各地的人能夠以自己的容貌及時裝觸覺去贏取價值連城的獎品。起初，以普通的裝備去參選已能勝出；不過後面幾場比賽的難度較高，需要以特定的武具組合去增加分數。以下是筆者所提供的其中四個組合：

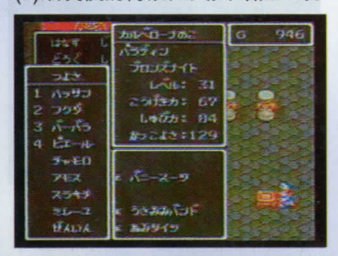
(1)奇跡之劍＋神秘盔甲 增加40分

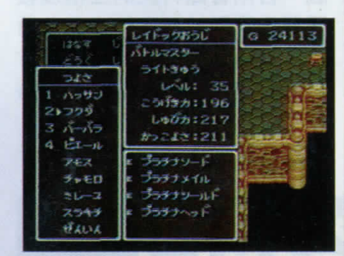
(2)兔女郎裝＋魚網絲襪＋小兔長耳 增加50分

(3)改裝後的傳說之武具 增加15分

(4)白金套裝 增加50分







級別	條件	獲勝獎品	中文譯名	取勝之道
RANK1	無差別	シルバートレイ	銀盤	
RANK2	男性	おしゃれなバンダナ	修飾頭巾	(1)
RANK3	無差別	きれいなじゅうたん	美麗地氈	(1)
RANK4	女性	ガラスのくつ	玻璃鞋	(2)
RANK5	男性	プラチナヘッド	白金頭盔	(1)
RANK6	無差別	ひかりのドレス	光之裙	(3)
RANK7	怪物	けんじゃのいし	賢者之石	(4)
RANK8	無差別	しあわせのぼうし	幸福帽子	

「史萊姆格鬥場」

從杜魯加向南航行發現有一口井，可以通往夢之世界的格鬥場區域。只要在下方小廟啟動機關來打開水門，便能到達格鬥場。顧名思義，「史萊姆格鬥場」當然只允許史萊姆一族的怪物參加，因此可參賽的是史萊姆、荷伊米史萊姆、史萊姆王、金屬怪及最推崇備至的史萊姆騎士。如果隊中沒有史萊姆系的同伴，可先讓其中一位成員做魔物使，然後在格鬥場範圍中不斷挑戰怪物，因為在這裏出現的多是史萊姆族的傢伙。在地下競技場裏，主角可先向負責人登記要參賽的選手，然後再選擇想參戰的組列，付過參賽費後便開始一直落的連續三場戰鬥，而途中不能作任何回復。因此，「滿師」賢者與格鬥專家的史萊姆，再配上最強的裝備，要制霸八級並不困難。





組別	參賽費	獲勝獎品	中文譯名	難易度
1	200	かぜのぼうし	風之帽子	1
2	300	やいばのブーメラン	利刃回力標	3
3	500	どくばり	毒針	7
4	700	スライムアーマー	史萊姆甲	12
5	1000	こおりのやいば	冰凍之刃	20
6	2000	キラーピアス	殺人耳飾	30
7	3000	メタルキングのたて	金屬王之盾	50
8	5000	ドラゴンのさとり	龍之悟	100



66.(真實)拉夫哥村村長家外

67.(真實)望斯杜東面海底城堡



68.(真實)望斯杜東面海底城堡



69.(真實)根地樂城下町左邊



70.(真實)根地樂城下町右邊民家B1



71.(真實)根地樂城通往皇太后寢室



72.(真實)根地樂城先代王浴室外

勇者上級鬥惡龍秘奧義傳授

*當達瑪神殿重現後，便要毫不保留地替各位角色去轉職。因為在DQ6中，每位角色基本上可學到的咒文/特技相當有限，所以有需要將每位伙伴轉做合適的職業，繼而領悟強力的咒文/特技以及最重要的——取得上級職的轉職要求。例如，以哈新的能力來説，他最優越的是臂力、速度及體力，因此把他培養成一位格鬥專家是非常合適的；相反來説，無必要替他轉做魔法系的人物。同樣道理，泰利和阿姆斯都可以同樣途徑來練功。

以另一層面來説，我們應該視乎八位成員的配搭而進行有效的轉職。例如你捉了很多怪獸做同伴，可以依照出場次序去提升職等級。什麼是出場次序呢？就以最後頭目一戰舉例，你總不可能將四名賢者全放在前列去送死吧！起碼都要留下二至三名攻擊專家在隊中，因此在經常轉換同伴的情況之下，不斷以全體中級回復咒文伯荷馬拉(ベホマラー)及交換伙伴來確保全體的HP值均維持在75%以上，令導致全滅的機會率大大減低。

除了以上兩個考慮因素外，還有以下幾個需要作特定轉職的情況：(1)想完全制霸「穿衣大會」，最好是以天皇巨星身份去參加，因為其樣貌值比起無職時高幾點；基本上，只有在天皇巨星的職業等級是MAX、再加上特定的武具組合時，才有機會在第八場比賽勝出。(2)在「史萊姆格鬥會」中，基本能力值最為平均的是史萊姆騎士。要在三場連續戰鬥中勝出，起碼要有足夠的MP來作完全回復；而且還要懂得全體必殺技像落石及五月雨等等，令他能夠在被圍剿的情況下突圍。因此，賢者和格鬥專家乃必要職業。(3)在冒險過程中，最被忽視的盜賊、商人、遊玩者及流浪者，他們的特技均佔着不可或缺的地位。

就以上述種種原因，適當的轉職在DQ6是非常重要的。以下筆者便將基本職及上級職在升級時所需要的戰鬥次數列出，希望有助各位在冒險時便得心應手。

註：

戰士(せんし)	商人(しょうにん)	魔法戰士(まほうせんし)
武鬥家(ふとうか)	魔物使(まものつかい)	賢者(けんじゃ)
魔法使(まほうつかい)	遊玩者(あそびにん)	流浪者(レンジャー)
僧侶(そうりょ)	格鬥專家(バトルマスター)	天皇巨星(スーパースター)
舞者(おどりこ)	聖騎士(パラディン)	勇者(ゆうじゃ)
盜賊(とうぞく)		龍(ドラゴン)

基本職

等級	戰士	武鬥家	魔法使	僧侶	舞者	盜賊	商人	魔物使	遊玩者
2	9	15	12	18	4	7	6	17	11
3	10	16	15	18	13	9	8	15	13
4	15	28	16	13	20	13	9	25	20
5	20	30	32	30	15	18	16	19	22
6	30	35	30	20	29	18	25	16	15
7	30	33	40	30	15	44	31	32	36
8	35	42	45	30	23	30	35	40	37

上級職

等級	格鬥專家	聖騎士	魔法戰士	賢者	流浪者	天皇巨星	勇者	龍
2	14	24	11	14	19	9	7	9
3	20	26	12	25	30	15	13	20
4	30	30	27	30	40	16	20	20
5	35	35	40	40	40	30	20	35
6	40	40	50	40	30	40	30	45
7	50	55	50	60	30	50	30	60
8	60	60	60	60	30	70	30	90



73.(真實)根地樂城地下監房

74.(真實)根地樂城秘密貨倉

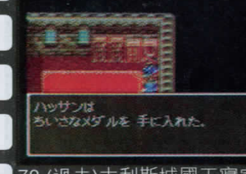
75.(真實)堅度羅組秘密洞穴B1



76.(真實)堅度羅組秘密洞穴B2

ハッサンは
ちいさなメダルを 手に入れた。

77.(真實)堅度羅組秘密洞穴B4



78.(過去)古利斯城國王寢室



79.(夢界)謝利斯城低層室內



*龍的實力無可置疑，無差別亂閭中的皇者

成為龍這職業的方法，在上期的Q&A早已說過，不再多談。要和各位討論的是龍所使用的特技的功用及威力。基本上，龍只懂兩系列的技巧——吐火及噴雪，而在LV.1及LV.2中的威力是在伯仲之間。同樣道理，在這梅花間竹的排列下，LV.7的「灼熱」以及LV.8的「閃耀的氣息」是龍的最強技，可減掉對手二百點左右的HP。雖然通往龍之道非常艱辛，可是所帶來的利益卻是你所料不及的。(要知道到達最終隱藏區域「迪斯高特」是需要十八項職業全制霸的！)

*順利通過所有洞窟的特技——忍足。

忍足(しのびあし)是盜賊在LV.6時所學到的特技，此技的特色是可將怪獸的隨機出現率減低至5%左右。要記着在極需苦戰的洞穴中，可能要溫存充分的MP來迎戰頭目，因此忍足這個不消耗MP的特技便大派用場。唯一缺點是因為避開了太多戰鬥，可能會導致等級不足以應付頭目。

*忍足永遠的宿敵——口笛(吹口哨)

口笛(くちぶえ)是遊玩者LV.2時所學會的特技，這特技的好處，就是不論何時何地，只要你喜歡就可叫出魔物來「開片」，籍此方法尋回在忍足中所失去的寶貴經驗值及金錢。因此，口笛可算是與忍足互補長短的重要特技。在遊戲後盤若然花時間在行來行去碰怪獸的話，那麼再花三四十小時也打不爆機。

*隱藏秘寶及小金幣的剋星-雷美亞馬

雷美亞馬(レミアーマ)是盜賊LV.8最終級所學的特技，功能是在秘寶出現的位置產生強光。這特技的最重要作用，是為了「100枚小金幣制霸」！因為有很多小金幣的出沒地點實在很詭秘，例如在想也想不到的泥地裏等。

*成為勇者實在不簡單！

筆者在臨床實驗測試出，要主角成為勇者並非像想像中的「九段制霸」那麼困難。只要主角完成天皇巨星(舞者加遊玩者)八級的試練，便可回達瑪神殿去轉職，此時會發現在轉職中出現「勇者」一職。筆者在截稿前仍試不到其他角色成為勇者的「最直接方法」，希望天下有人能將之公告天下……

*金屬系的死敵-金屬斬

格鬥專家LV.8所學會的金屬斬(メタルぎり)，對於天下間最快速的金屬系怪物(金屬史萊姆、金屬怪、金屬王)有強勁無比的威力。雖然他們有數以千計的守備力，可是在金屬斬下可以將他們的HP逐點逐點減少。唯一要注意的是他們的出現率奇低，而且逃走速度快得驚人，所以要賺取這數以萬計的經驗值不能否認是一件苦差。

*威力強大的咒文/特技

以下介紹幾款實用性較大的超強咒文/特技



(1)爆烈拳，武鬥家LV.8。以使用者本身攻擊力的一半作四段攻擊，在首領戰中相當有效。



(2)米拿丁，勇者LV.8。集合四名同伴每人10MP所施放出的雷系最強咒文。攻擊目標是敵人一隻。



(3)馬丹地，芭芭拉專用。將體內的所有MP化成元素的能量，然後將這MP值變成兩倍甚至三倍的殺傷力、無差別加在全部敵人之上。



(4)基加衝鋒劍，勇者LV.6。將電能加在劍上，使勁地斬向一組敵人。威力相當大。



(5)伊歐那珍，賢者LV.8。集合了大氣中的元素繼而產生大爆炸，是伊歐系咒文的最高級版本，攻擊範圍是全體敵人。



(6)閃耀氣息，龍LV.8。深深吸入一口氣，以連地獄之火都會熄滅的冷氣噴向敵全體。



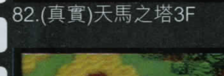
(7)灼熱，龍LV.7。以龍與身俱來的噴火能力，將全身能力及潛能一下子釋放出來的灼熱火炎。



80.(夢界)謝利斯城王座後面

81.(真實)天馬之塔1F

82.(真實)天馬之塔3F





83.(峽隙)絕望之村左上角墳墓



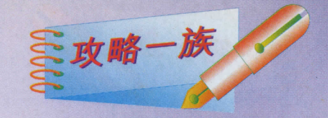
84.(峽隙)溫泉岩洞骷髏頭



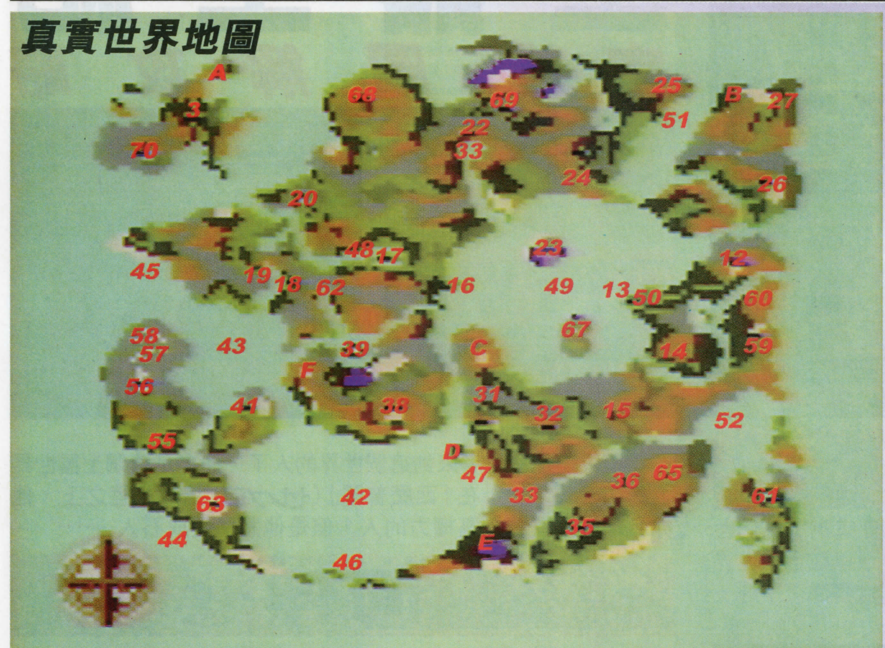
85.(真實)札古遜村艾迪家外



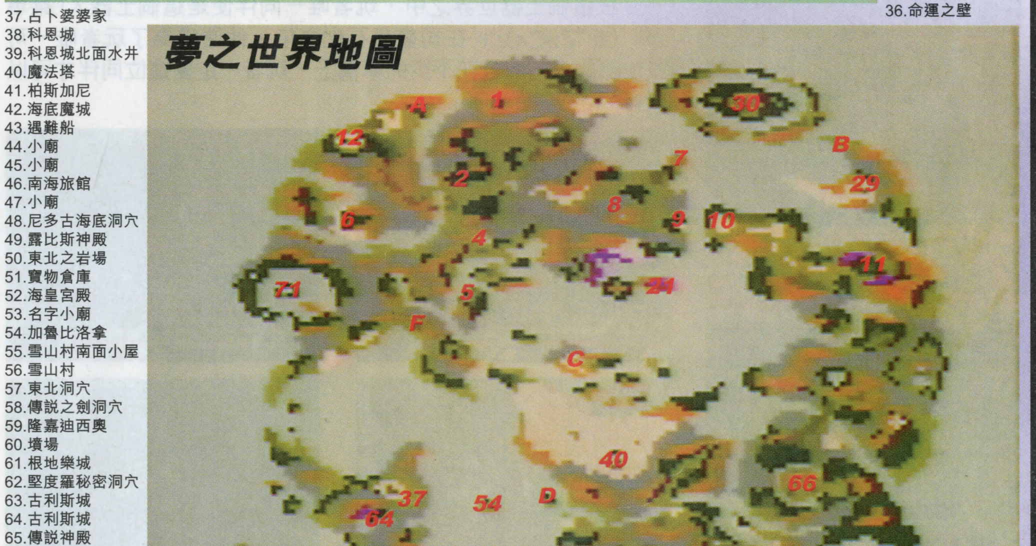
86.(夢界)史萊姆格鬥場



DRAGON QUEST 6世界地圖



1.拉夫哥
2.斯艾拿
3.杜魯加
4.尼多古城
5.試練之塔
6.暴走馬森林
7.海邊教會
8.木工老伯之家
9.隱藏通道
10.隱藏通道出口
11.達瑪神殿
12.達瑪神殿
13.新瑪利諾
14.古蘭瑪絲占卜館
15.夢見之洞穴
16.尼多古之岬
17.尼多古城
18.阿姆魯
19.瀑布之洞
20.月鏡之塔
21.地底魔城
22.基多村
23.姆多城
24.望斯杜
25.北之山
26.艾古布特城
27.三間小屋
28.旅人之洞
29.加魯加特
30.幸福國
31.賀斯托城
32.賀葛達
33.洗禮之洞
34.奇雅比路
35.奇雅比路
36.命運之壁
37.占卜婆婆家
38.科恩城
39.科恩城北面水井
40.魔法塔
41.柏斯加尼
42.海底魔城
43.遇難船
44.小廟
45.小廟
46.南海旅館
47.小廟
48.尼多古海底洞穴
49.露比斯神殿
50.東北之岩場
51.寶物倉庫
52.海皇宮殿
53.名字小廟
54.加魯比洛拿
55.雪山村南面小屋
56.雪山村
57.東北洞穴
58.傳說之劍洞穴
59.隆嘉迪西奧
60.墳場
61.根地樂城
62.堅度羅秘密洞穴
63.古利斯城
64.古利斯城
65.傳說神殿
66.謝利斯城
67.天馬之塔
68.拉夫哥
69.札古遜
70.地下劇場
71.格鬥場
72.小金幣王城



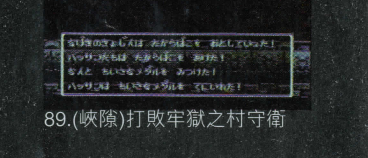
*英文字母代表連接點



87.(峽険)絕望之村宿屋



88.(峽険)欲望之村農地


89.(峽険)打敗牢獄之村守衛



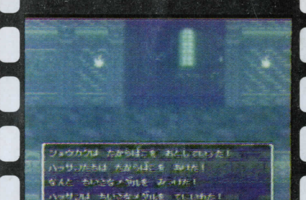
90.(峽険)牢獄之村電門前

91.(峽険)牢獄之村民居右邊

92.(峽険)牢獄之村寶箱



93.(峽険)牢獄之村右邊塔頂


94.(峽険)馬沙路小廟打敗頭目



95.96.(峽険)摩亞城4F(峽険)摩亞城1F



剩番4個？……SORRY，自己搵啦！

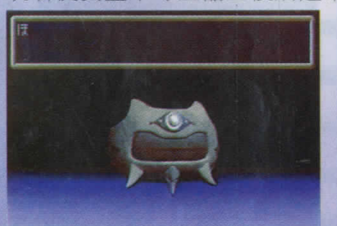
土器王紀
完全圖解攻略





開端

玩者現在成為了異世界「土器世界」，而且更成為了這個世界的救世者。因為土器世界的土器王現在死了，所以在土器世界之中現在正處於一片的混亂之中，為了要使土器世界回復平靜，玩者便要盡早令土器王復活過來。





司書長













這位便是使玩者來到這個世界的人了，他亦是這個土器世界上的司書長之一，在「西歷普羅」(**セレブロ**)這片大陸之上，他亦可以説是有着最高權力的人，但是他將會變成石人……

同伴

在這個土器世界之中，玩者唯一同伴便是這個土器人「桀瑪邦」(**ケマボン**)，在司書長石化之後，他便成為了玩者唯一可以依靠的人，而且在不少的事情上，玩者一定要這位同伴才可以進行的。









司書室

在玩者來到這個土器世界的最初，便是在這個司書室之中出現，在玩者面前是一個完全未知的世界，而且是一個關乎整個土器世界的存亡的任務，玩者首先是要找出間司書室的出口……

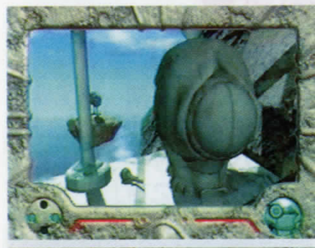




全流程圖片攻略開始

紀念館（メモータル入口）

在司書室的右手面的紀念館的入口，玩者可以找到「烏洛之鍵」（ウーノの鍵）。





瀑布旁的電梯

利用在紀念館的入口找到的「烏洛之鍵」，玩者便可以開動在瀑布旁的電梯，前往上之庭園。







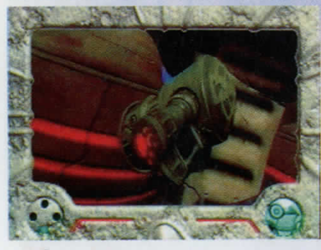
詩人之回廊

在上到宮殿之後，玩者會見到一個十字路口，在這裏可以找到「飛行器械之鍵」及「路比奧之寶玉」（ルベオの寶玉）。









紀念館

在進入紀念館之後，玩者來到一處入口，在這裏將「路比奧之寶玉」放在左方，這樣在右方便可找到「三連詩」。





圖書館（ライブラリー）

在司書室左方的電梯下去，到中間的房並將「三連詩」給ビブリオ，他便會給玩者「巴拉狄羅之壺」（パラデロの壺）。







司書室下層

玩者使用「飛行器械之鍵」及「巴拉狄羅之壺」便可以用飛行機到達另一個大陸「亞路絲蘭」（アルシラ）。



土器工房

在「亞路絲蘭」的土器工房之中，和多絲（ドース）說話，他便會給玩者「手形壺」。







火山爐

拿着「手形壺」到火山爐找浩洛（ホレノ），他便會將「手形壺」燒成「手形鍵」。

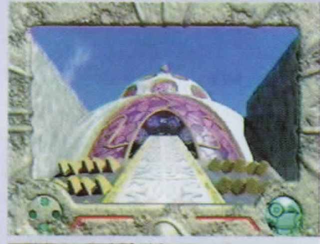






亞路瑪寺院（アルマ寺院）

玩者將「三連詩」帶給亞路瑪寺院的基拉（シュマ）解說，他便會玩者到深處的墓穴。





亞路瑪寺院內墓穴（アルマ寺院內墓所）

在墓穴之中，玩者向前行，到達土器王的墓室，便可以找到神聖的「米洛拉」（メノラー）。







宮殿

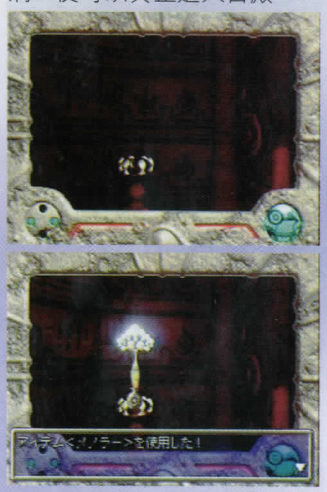
向宮殿前的守衛出示「米洛拉」，守衛便會給玩者進入宮殿之中。





宮殿入口（宮殿エントランス）

在進入宮殿之後，玩者只要將「米洛拉」放在邊的小洞，便可以真正進入宮殿。

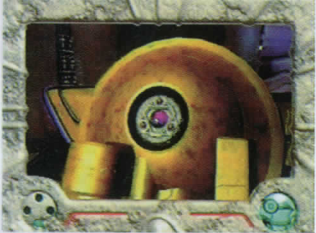


宮殿內部

在宮殿內部正面，可以找到「哈拍度之柄」（ハルバードの柄）及「宮殿之詩」，右轉可以得到「ムダリオン」。







紀念館第一層

進入紀念館之後，玩者利用「手形鍵」便可以開動升降機，前往紀念館第二層。



紀念館第二層

到達紀念館第二層之後，便可取得「哈拍度之穗先」（ハルバードの穗先），而且可以見到另一部升降機。







圖書館（ライブラリー）

到右面的房間，問尼狄拉（リテラ）有關「烏尼巴路」（ウニバル）的事，他便會給玩者「土器王之指」。





亞路絲蘭平原（アルシラ平原）

到村和寺院之間的「轉體」，放入「ムダリオン」便可以進入「轉體格納庫」。







轉體格納庫

到達「轉體格納庫」之後，直接向左方的台座，將「土器王之指」放入。







火山爐

在火山爐之中，將「哈拍度之柄」及「哈拍度之穗先」交出，浩洛便會將二者合成「哈拍度」(ハルバード)。

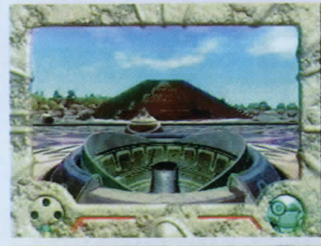






亞路絲蘭平原(アルシラ平原)

到在土器工房和寺院之間的「台座」，放入「哈拍度」便會出現意想不到的事情，但一定要收回「哈拍度」。





SPECIAL EVENT

原來一切也是基拉的計劃，要令破神復活，終於成功了，破神真的成功復活過來。



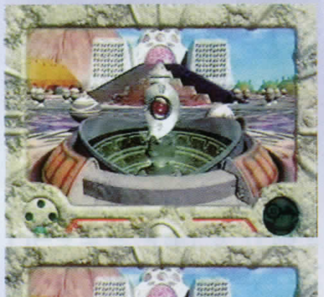






亞路絲蘭平原(アルシラ平原)

打開在村和土器工房之間的「台座」，將之中的「烏尼巴路之壺」(ウニバルの壺)取回。





司書室

到達司書室，司書表已然復活，在對話中說「宮殿之詩」，這時他便會給你「最高層之鍵」。





圖書館(ライブラリー)

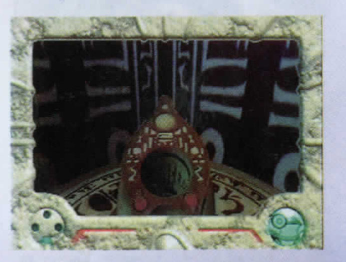
在圖書館中間的房間之中，玩者將「壺」交出，便會得到另一個「壺」。





圖書館前電梯(ライブラリー前のエレベーダ)

在圖書館前的電梯之中，玩者可以找到一個叫「夫洛西亞」(フロシア)的道具。





下庭園運河的一角(下の庭園の運河のホトリ)

將「夫洛西亞」放入一個特別的洞之中，玩者便可以自由的出入「浮島」。

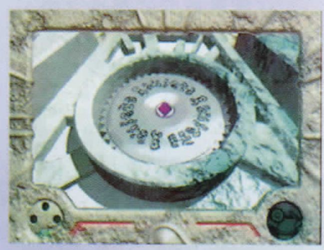




浮島（浮き島）

在上到浮島之後，再到另一個浮島之上，在祭台之中取出「ギア＝デ＝プラド」。





造力室

由圖書館的電梯下去造力室，搜查左方土器人的工具箱，可以找到「ギア＝デ＝オロ」。





宮殿之前（宮殿の前）

來到宮殿的城門前，出示「最高層之鍵」，守衛便會交出「ギア＝デ＝ブロン」。





紀念館

再次來到紀念館的第二層，在新的電梯中放入「ギア＝デ＝プラド」、「ギア＝デ＝オロ」及「ギア＝デ＝ブロン」，電梯便會開動。





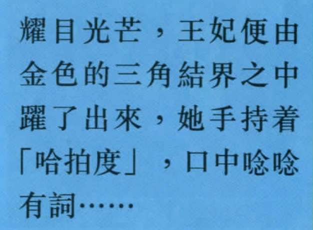
紀念館最高層

到了最高層，先按左右兩邊的綠及藍掣，再將「哈拍度」及「壺」放入，故事便告完成。





終局



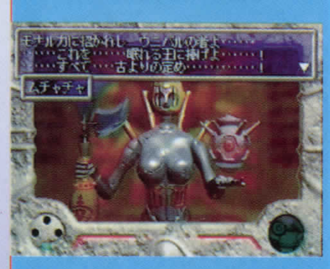
當玩者將「哈拍度」及「壺」放入機關之中，故事也終於也到了尾聲，而一切的事情也來到了一個終結。機關被開動，而土器王的真正復活時間終於也到了！因為現在所有的事也準備好了，一切也是和順着次序進行，先是土器王的妃子先行復生，當三件物件發出耀目光芒，王妃便由金色的三角結界之中躍了出來，她手持着「哈拍度」，口中唸唸有詞……

從王妃的手中，玩者接過一個「復活之壺」，玩者要將個「復活之壺」帶回司書室，玩者要救回同伴「桀瑪邦」，因為他在破壞神復活同時失去了能力而且失去了生命，這個「復活之壺」便可以將他再一次的喚醒。之後，便會進入故事真正的結局，這亦是土器王真正復活的時刻。

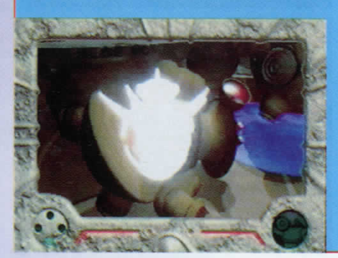






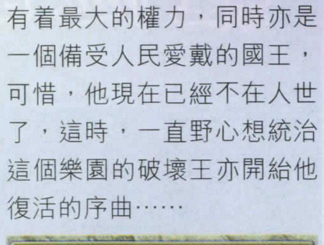
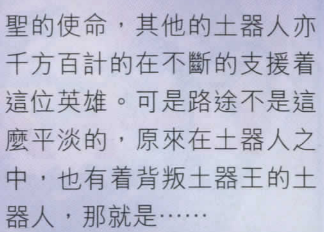








THE LAST AND THE WHOLE STORY

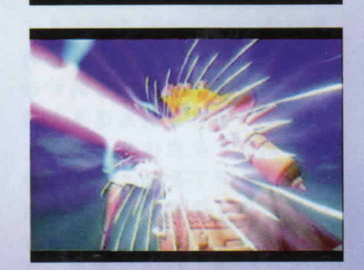
這其實是一個非常簡單的故事，在一個異世界的空間之中，存在着一個名叫「土器王國」的地方，在這個地方之上，有着一個王者，他的名字是「土器王」，他有着最大的權力，同時亦是一個備受人民愛戴的國王，可惜，他現在已經不在人世了，這時，一直野心想統治這個樂園的破壞王亦開始給他復活的序曲……

這時候，為了要令偉大的土器王復活過來，土器人唯有借助外人力量，那便是主角了，他們要借助位外來的人去喚醒已沉睡了很久的土器王，為了要完成這個神聖的使命，其他的土器人亦千方百計的在不斷的支援着這位英雄。可是路途不是這麼平淡的，原來在土器人之中，也有着背叛土器王的土器人，那就是……









在他所佈置的計劃之中，所有人也在為了使一直以來與土器王為敵破壞王的復活而鋪路，這是所有土器人也料想不到的，就連主角也為了這個計劃的一部份。

直至一切也準備妥當，這位罪魁禍首終也現身了，原來這人就是所有土器人也甚為尊重的寺院主持人——基拉！

基拉原來一直儲心積略，想令破壞王復活，意圖將土器王一舉消滅，這樣，他便可以為的王者，成為這個土器王國的統治者，可是他的美夢被自己的野心所摧毀，因為他萬料不到在破壞王復活的一剎，他竟然會化為飛灰，永不超生！這樣的結局真是所謂「善惡到頭終報」，基拉這次可以說是惡有惡報了！

但是復活了的破壞王又怎樣呢？土器王國又會否被這破壞王所完全摧毀呢？這個當然不會發生呢！因為還有主角這位英雄以及仍未復活過來的土器王，當主角再一次來到亞路絲蘭的祭壇之前，在亞路絲蘭叙司書長狄米拿斯的支持下，主角再一次的使土器王復活過來。

在眾人面前，土器王終於真的復活過來，而且在他那強大無匹的力量之下，代表了邪惡的破壞王始終也逃不過被消滅的命運，而且是一個永遠的消失，再也沒法回來這個美麗而和平的地方。

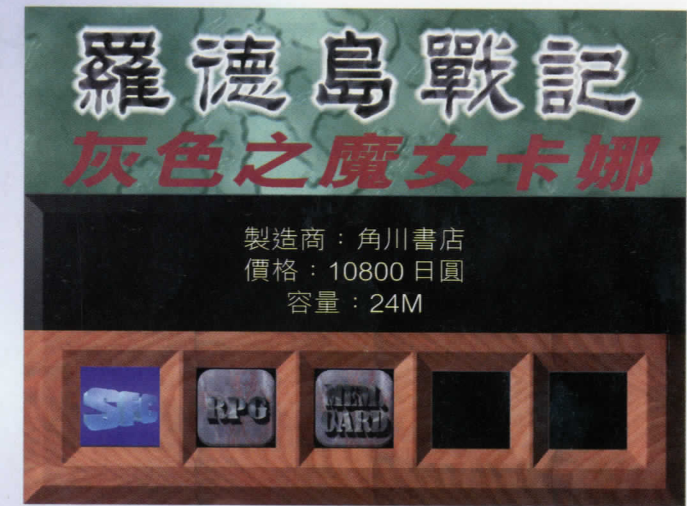
主角的任務完成，要返回自己的世界了，而在先前的攻略之中，曾出現過一個「壺」，這個「壺」是會因主角的行動而改變的，而ENDING亦會有所不同，那麼，大家的ENDING不知又是怎樣的呢？









羅德島，一個位於阿尼古拉斯特大陸南面的邊境小島，居民都稱它為「被咀呪的島」。在很久很久以前的神話年代時，當時羅德島還是大陸的一部份，就在這片大地上光與暗神展開了最終之戰，而神祇們亦於這場最後之戰中使出破壞力強大的古龍，導至雙方也傷亡慘重，最後大地母神瑪花與破壞女神卡迪斯作出了壯絕的相打作為終幕。而就在一切毀滅的同時，瑪花因恐卡迪斯的邪氣於大陸中散佈，於是便利用肉體僅存的最後力量將該部份的大地切開，於是被咀呪之島羅德島便告誕生。

不幸地，於數千年後古城的封印遭到解除，擺脫了封印的魔神們再次肆意於大地上，而絕望的人類唯有將最後的希望寄託於決心對抗魔神的勇者們身上。於是，背負起此使命的勇者們均來到摩士山向世界最深的迷宮挑戰，因為魔神的老巢便在這迷宮中。當然魔神亦不會坐以待弊，而在迷宮的大戰後，最後只剩下六名勇者到達魔神王的王座之前，於是一場以性命及羅德島的命運作為賭注的決戰便告展開。可是在魔神王之前，大地母神瑪花之司祭尼斯、荒野之賢者魔術師雲頓、赤髮之傭兵貝路特、弗利斯神官戰士布拉奧士、聖王國雲里斯聖騎士隊長梵王及被滅的南綾人族鐵之王布尼貝均不是魔神王的對手，而布拉奧士更被魔神王所殺。最後，正當魔神王將魔劍投向貝路特時，一名身披戰甲的女戰士及時以身體擋去魔神王的攻擊，而在女戰士的幫助下，貝路特終以魔劍與其四名勇者及女戰士將魔神王打敗及送回魔界。此時，女戰士在沒有留下名字之下便離開了，只剩下驚訝的五名勇者去接受拯救世界的榮譽。之後自魔神王之手拯救世界的司祭尼斯、賢者雲頓、赤髮之傭兵貝路特、聖騎士隊長梵王、鐵之王布尼貝及犧牲了的神官戰士布拉奧士便成為被後世歌頌的「六英雄」，在羅德島的歷上留下光輝的一頁。不過，人生在世並不會就此平淡一生的，在五人各自返回老家之後，不同的遭遇，未知的未來又將再等待着他們的開拓。

甦醒了的魔女

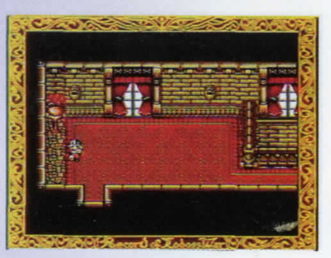
不知過了多少時間，羅德島上的居民已回復了過去的生活，和平總算降臨了，但同時亦不時有魔神的餘黨作惡。而就在寂靜之湖的一個小島上，今天便發生了一件不尋常的事情。在羅德島的中央位置，是有一個名叫露羅亞拿的湖的，同時人們亦喜歡稱它為「寂靜之湖」，由於在湖的四周散佈着大量古代王國的遺跡，故很多時也有些盜寶賊到訪。而今天，在湖中央其中的一個小島上，曾幫助六英雄的女戰士經過了這麼多年的沉睡後終於也甦醒了，在卡娜公館中，女戰士卡娜慢慢地從沉睡中醒來。奇怪地，剛醒來的卡娜似乎對自己身處的地下室十分陌生，甚至應說好像不認識這個家般。此外，對於自己的衣裝及醒來後的滿身血污，卡娜亦只能推斷自己是某國的騎士及曾與甚麼強敵作戰，似乎己忘記了自己曾是打敗魔神王的無名英雄。在摸索中，卡娜發覺家門前的大廳中，有一間房的房門是以魔法鎖着的，不過由於失去了所有記憶的關係，故卡娜根本沒有方法自行開鎖，但由於本能地覺得房中會有令自己回復記憶的東西，於是卡娜便離開，希望能在外間找到開門的方法或魔法師。





大地母神マーファと
破壊の女神カーディスの
壮絶なる相打ちによって
その幕を閉じた









轉移身體

離開家園的卡娜在門前的湖邊遇上一個盜賊，由於盜賊誤以為卡娜又是來打遺跡主的盜寶者，於是不由分説便向卡娜襲擊。無奈地，盜賊根本不給卡娜解析的機會，另一方面，因為失去記憶及身負重傷的關係，故卡娜的戰鬥技倆根本不足以對付這名盜賊，最後更被這盜賊所殺。不過，奇怪的事發生了，被後的卡娜竟將自己的靈魂轉移到該名盜賊上，佔用了他的身體！雖然是有點無奈，但一方面無法回復原本的面貌，另一方面亦總好過就此死去吧，於是卡娜便唯有以此形態去找尋打開家　那門鎖的方法。













比士卡村

在裝備過後，為了得到能打開家　魔法門鎖的方法，於是卡娜便向西南面的比士卡村進發。途中由於不斷受到其他盜賊及怪獸的襲擊，故當到達比士卡村的時侯卡娜的能力已上升了不少。在村中，卡娜於村民口中得悉在古代遺跡中有一名使用古代語魔法的魔法師有能力利用魔法令人取回失去的記憶，於是在商店中買下新武器及立刻裝備。此外，在道具店中，於與人談話時卡娜得悉有一種稱為「物見之石」的道具能在身處迷宮時看到迷宮的地圖，於是在置入大量回復及解毒道具之餘，卡娜亦購入不少「物見之石」以防萬一。在萬事妥當後，卡娜便以最完善的狀態向西北面遺跡中的魔法使之家進發。





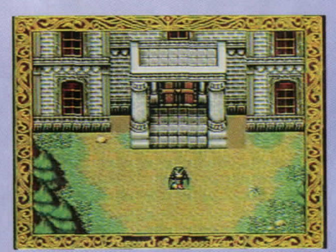
魔法使之家

當到達遺跡中的魔法使之家後，卡娜在進入屋內後才發魔法師並不在家，在急於找出方法之下，卡娜便唯有自行在魔法師的書架上嘗試找出有用的情報。誰不知就在卡娜翻書時，魔法師亦剛巧回家，同時在見到一身盜賊打扮的卡娜時便立刻以為卡娜是來「開工」的小偷及大發雷霆，不由分説便向正欲解析的卡娜攻擊。試問一個小小的盜賊又怎能與一個精通古代語魔法的魔法師對抗，不過命運弄人，在被殺後的卡娜竟又再轉移，佔用了魔法師的身體。不過話時話，「啲件披」又幾啱駛喎！一來果樣好咗，二來又好打咗，三來家陣自己係魔法師，即係自己有番咁上吓嘅魔法力喇，咁又即係可以自己番屋企自己一嘢打開度壞鬼門喇，好！立刻全速打道回府。

昔日的信

在回到家　後，卡娜便立刻運用魔法的力量將魔法消除，及進入房間。在房中，卡娜在左面書櫃隔鄰的木箱中發現到一封信，收信者的名字是卡娜，而卡娜終於也知道自己的真正名字了，但奈何仍未有任何回復記憶的頭緒。此外，發件人的名字分別是絲奧及莉奧，而她們亦自稱於「龍之祝福」等待卡娜的到來，另一方面，卡娜亦相信如能找到絲奧及莉奧二人定必能得悉自己的過去，因為她們應是熟悉過去的自己的。於是，卡娜便決定前往「龍之祝福」此地，希望能成功找回自己的過去。

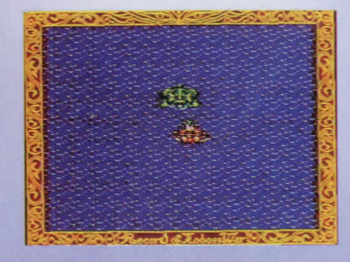




海上驚魂

由於「龍之祝福」是位於寂靜之湖中的另一個島莫斯島，故卡娜便逕自向位於島的西南方，比士卡村的西北方的碼頭出發。由於旅途險惡，故在途經比士卡村時，卡娜便順道將剩下的金錢買下大量援護的道具。而當到達碼頭後，卡娜便進入小屋中詢問船家有否船乘至莫斯島，可是由於湖上不時會有怪物出現，故船家不肯出船。不過以區區的三言兩句又怎可打消到卡娜的念頭，於是卡娜便一人逕自上船，而船家為了不讓卡娜取走船隻，於是便唯有硬着頭皮與卡娜出航。果然，在湖上二人真的被怪物襲擊，而且以實力來看的確非同少可，而卡娜亦深知如不能打倒眼前的怪物，根本便沒有實力取回自己的記憶，因為，命運從沒有一分鐘放過她。

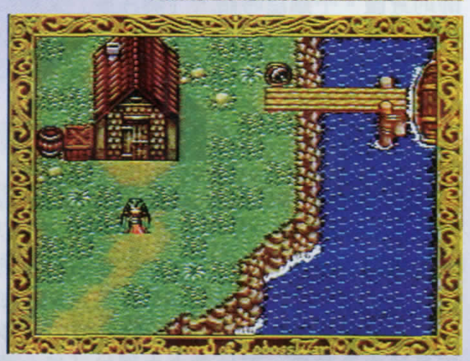




突進！龍之祝福

在登岸後，卡娜在岸邊的小屋中得悉龍之祝福就在島的西面，而只要一直沿着小路行便可到達，於是卡娜在小屋休息了一夜作回復體力之用後，便於第二天的早上向西面的龍之祝福進發。不過，要到達龍之祝福並不是一件易事，因為沿途的盜賊及怪物真的十分強勁，基本上可説是兩個截然不同的等級，途中只要回復道具不足或之前的鍛練不足便會隨時前功盡廢。





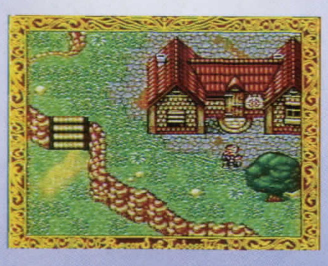
重遇、轉移

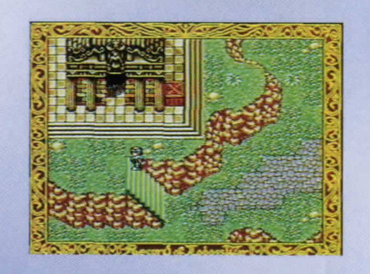
幾經艱苦，終於也到達了龍之祝福，但力量上的差異已告知卡娜必須盡快提升自己的力量，否則即使能否生存下去也是一個問題。在入城後，卡娜便在左面邊沿的小屋的地窟中重遇絲奧及莉奧，而卡娜亦記起自己的身份及使命，絲奧及莉奧這對孖生的妖精姊妹便是一真以來均效忠於卡娜的得力部下，此外亦得悉在杜華普大隧道隱居的荒野之賢者雲頓能以魔法完全回復自己的記憶。之後，絲奧便為打探有關魔神的情報而先行離隊，而劍技高手莉奧便留下協助卡娜作戰。

之後，卡娜將於入城的入口左面的店子遇到盜賊首領、右面山南面的傭兵屋中遇到傭兵隊長及於北方山腰左面的神殿地窟中遇到司祭。而在衡量過後，卡娜終決定將靈魂轉移到盜賊首領的身上，於是她便前往盜賊首領處並刻意敗陣……最後，在整頓好行裝後，卡娜及莉奧便往位於南面的杜華普大隧道找尋荒野之賢者雲頓。





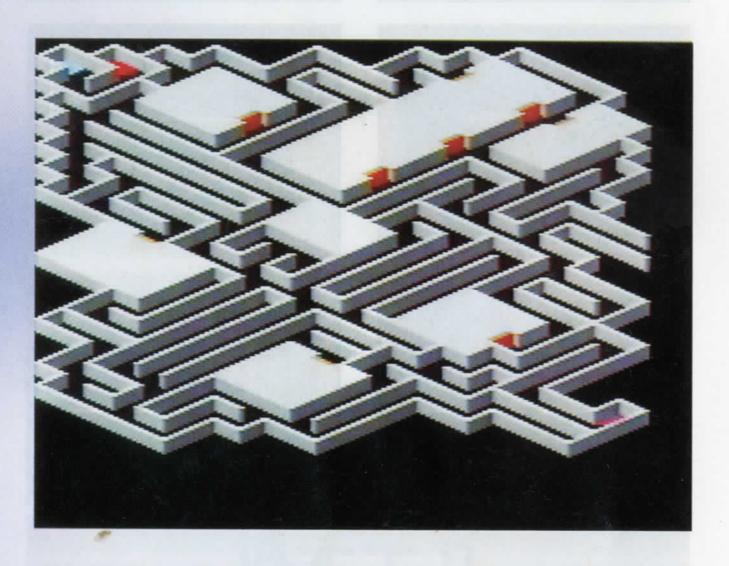


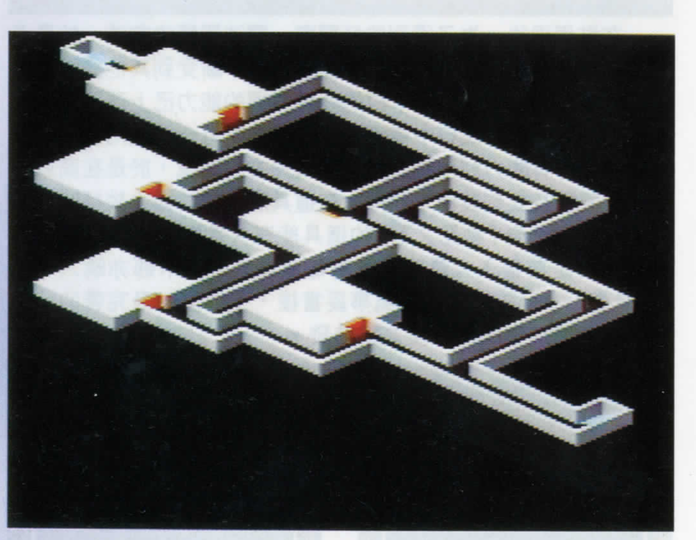


大隧道中的迷宮

由於荒野之賢者雲頓是隱居於杜華普大隧道的，故要找到雲頓便必須先突破隧道中的迷宮。在進入迷宮後，卡娜先前所買下的「見物之石」便大派用場了。在迷宮的地圖中，可看到路線是先從上路繞道下達最南部的下層地道，到達北部的另一面出口及到達雲頓隱居之處。至於在下層地道方面，地圖上可看到由南面藍色的入口到達北面藍色的出口其實只要一直靠右行便可以。最後，卡娜終成功看到雲頓，而雲頓亦以魔法替卡娜回復所有記憶，至於在回復記憶後，卡娜除記得往事及自己的使命外，更回復所有力量，傳説中的「灰色之魔女」終於也完全醒覺了。

然而在雲頓的顯示下，卡娜及莉奧二人得絲奧已被魔神王所擄，於是二人依照雲頓的提示立刻前往位於東北極點的「魔將之迷宮」相救，但要再由迷宮到達出口亦不是一件易事。

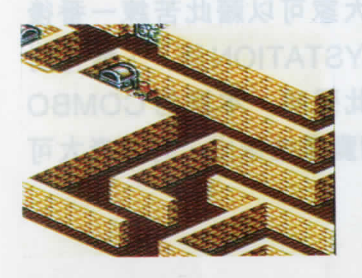
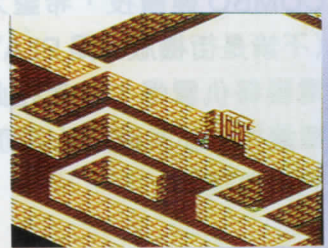
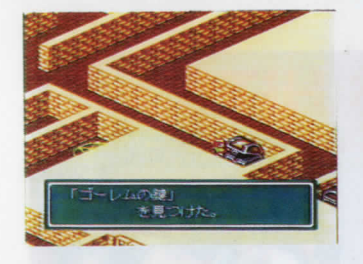


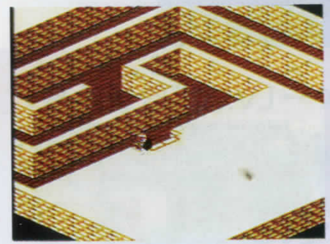
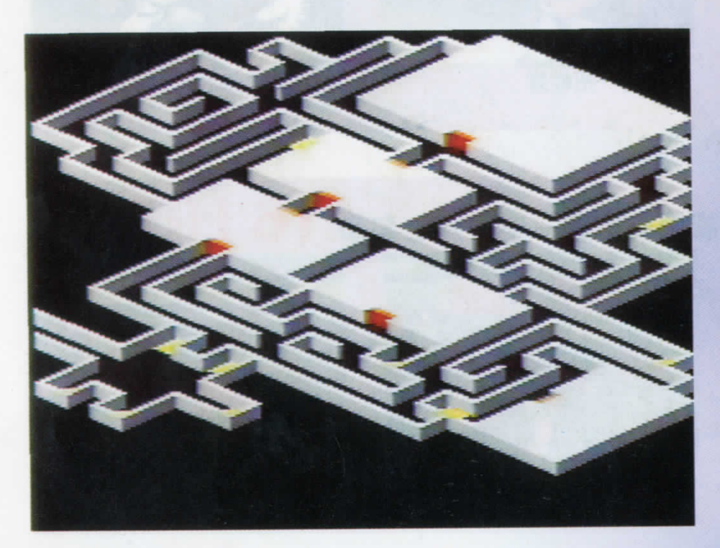


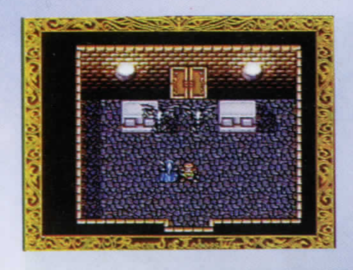
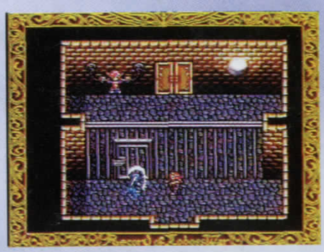
魔將的死亡迷宮

經過一番波折，卡娜及莉奧終到達了東北面的魔將之迷宮，而這迷宮由於是由魔將所設計，故先前的杜華普大隧道與之相比簡直便是小巫見大巫。在初進入迷宮時，卡娜便得到左面是扉、右面是鍵的提示，而在以「見物之石」觀看過整個地圖後，卡娜便會看見在迷宮的　面亦有不少與入口一模一樣的傳送用魔法陣，而在嘗試後，卡娜發覺有入口中的四個魔法陣也會分別到達不同的特定地方，而所有在迷宮中的魔法陣亦只會傳送回入口處，至於不同的地點除不相通外，更是每個也有特定的目的的，而且只要進入的次序不當便會令行動失敗，平白浪費寶貴的體力及魔法值。

而於次序方面，卡娜先進入背向入口時的右面傳送魔法陣，並在取得「寶物庫之鍵」後以魔法陣返回入口處。之後便是以左面的魔法陣及剛取得的「寶物庫之鍵」得以進入寶物庫及取得新裝備，跟着便是到前右方取得「巨人兵之鍵」，最後便是進入左手面的魔法陣取得巨人兵。至於繁複的工序亦到此為止，因為以上的工序根本便是要取得巨人兵並以其力量打開被阻隔着的第五度門，因為，這度便是直通往魔神將古拉拿巴度斯所在的門！

絲奧的犧牲

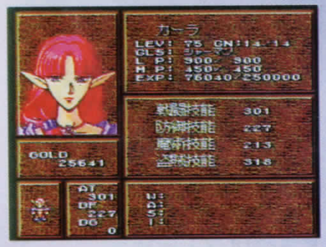
在通過第五度門後，卡娜及莉奧在繞一小段路後便看到第一間通往魔神將處的房間，而在房的另一個出口便有兩頭石獸看守，出奇地石獸的威力竟不太強，但在擊倒石獸後，卡娜的魔法力竟被反彈過來及遭受重創。雖然最後二人總算救出了絲奧，但卡娜己傷瀕死邊沿，此時，絲奧竟要求卡娜取用她的身體，以令光明與黑暗的力量再次取得平衡……

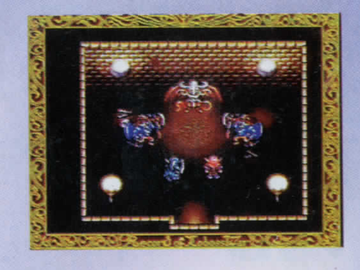




決戰魔神將

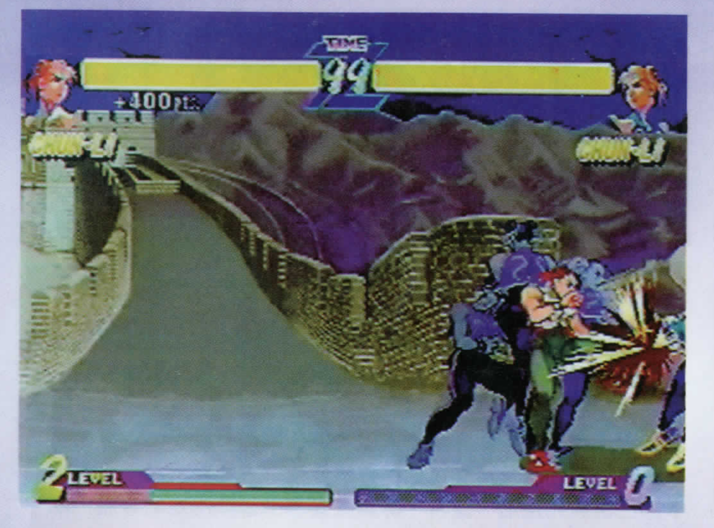
終於也到了到後之戰了，在魔神將古拉拿巴度斯之前的己是一個完全的灰色之魔女卡娜！為使光明與黑暗的力量再次取得平衡，令世界再一次得到真正的和平，卡娜以全力的魔法力量作出總進擊！







<灰色之魔女>完





教你如何使出 COMBO 連續技

相信很多朋友都已經玩過《STREET FIGHTER ZERO》，在街機中很易被電腦用一連串連續技然後再駁上一個SUPER COMBO，前前後後隨時一共十多HIT，真是「唔死都重傷」；有見及此，本刊便特地請來一班街機高手，示範數招COMBO連續技，希望大家可以藉此苦練一番後（不論是街機版或是PLAYSTATION版），實行對電腦報仇雪恨！筆者在此聲明，本篇的COMBO連續技全都真是可以切切實實地使出，有志者大可照跟無誤。

RYU

A. 前跳強 KICK→蹲下輕 PUNCH→蹲下輕 KICK→LV.3 真空波動拳 8 HITS



◆淩空重腳



◆着地時馬上出輕拳



◆再補一招輕腳



◆最後就是 LV.3 的真空波動拳

B. 前跳強 KICK→站立強 PUNCH→LV.3 真空龍捲旋風腳→空中斜上勾拳 16 HITS



◆淩空重腳



◆落地時重拳



◆再加 LV.3 真空龍捲旋風腳



◆趁敵人未落地時加一記重拳

KEN

A. 用中 KICK 踢背→蹲下輕 KICK→站立中 PUNCH→大昇龍拳 **6 HITS**


◆踢背後，中



◆再駁蹲下輕腳



◆站立中拳


◆大昇龍拳，着火了

B. 前跳強KICK（從高落點打中）→站立輕PUNCH→蹲下輕PUNCH→LV.3神龍拳 **17 HITS**


◆淩空重腳



◆站立輕拳



◆蹲下輕拳


◆ LV.3 的神龍拳

C. 前跳強 KICK→蹲下輕 PUNCH→蹲下中 KICK→LV.3 昇龍烈破 **10 HITS**


◆淩空重腳



◆蹲下輕拳



◆蹲下中腳


◆ LV.3 的昇龍烈破

GUY

A. 前跳強KICK→站立輕PUNCH→蹲下輕KICK→站立中PUNCH→強PUNCH→中疾驅 **6 HITS**


◆淩空重腳



◆蹲下輕腳



◆站立中拳



◆最後出中疾驅

B. 前跳強 KICK→站立輕 PUNCH→站立輕 KICK→中武神旋風腳 **5 HITS**


◆淩空重腳



◆站立輕拳



◆站立輕腳



◆中武神旋風腳

C. 前跳強 KICK→站立輕 PUNCH→蹲下輕 KICK→LV.3 武神剛雷腳 **10 HITS**


◆淩空重腳



◆站立輕拳



◆蹲下輕拳



◆駁上 LV.3 的武神剛雷腳

春麗

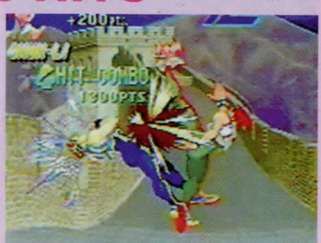
A. 前跳強 PUNCH→蹲下中 KICK→大天昇腳 **5 HITS**



◆淩空重拳



◆蹲下中腳



◆馬上出大天昇腳



◆最大可打 5 HITS

B. 前跳強PUNCH→蹲下輕PUNCH→蹲下中KICK→LV.1千裂腳→LV.2霸山天昇腳 **13 HITS**


◆淩空重拳



◆蹲下中腳



◆先出 LV.1 的千裂腳



◆再出 LV.2 的霸山天昇腳

C. 前跳強 PUNCH→蹲下輕 PUNCH→蹲下中 KICK→LV.1 千裂腳→LV.2 氣功掌 **14 HITS**



◆淩空重拳



◆蹲下中腳



◆先出 LV.1 的千裂腳



◆再出 LV.2 的氣功掌

NASH

A. 前跳強PUNCH→蹲下輕PUNCH→蹲下中PUNCH→中SOMERSAULT SHELL（腳刀） **4 HITS**



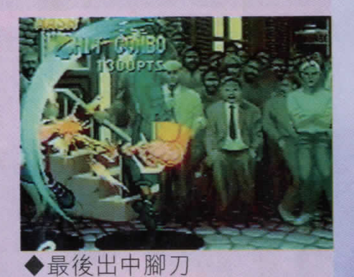
◆淩空重拳



◆蹲下輕拳



◆蹲下中拳



◆最後出中腳刀

B. 前跳強 PUNCH→蹲下輕 PUNCH→蹲下輕 KICK→站立輕 KICK→LV.3 CROSS FIRE BRITZ **9 HITS**



◆淩空重拳



◆蹲下輕腳



◆站立輕腳



◆ LV.3 的 CROSS FIRE BRITZ

C. 前跳強 PUNCH→蹲下輕 PUNCH→蹲下輕 KICK→LV.1 CROSS FIRE BRITZ→LV.2 SOMERSAULT JUSTICE **12 HITS**



◆淩空重拳



◆蹲下輕腳



◆先出 LV.1 的 CROSS FIRE BRITZ



◆最後出 LV.2 的 SOMERSAULT JUSTICE



終於昇級啦！



一直以來，SNK所出的格鬥GAME都風靡了不少GAME迷，而NEO GEO的概念更是將街機帶進家庭中，讓大家可以在家中玩個痛快。不過，由於SNK的格鬥GAME容量很大，動不動就要千多二千圓才能買一盒遊戲帶，令到不少玩家望而卻步。

及後SNK推出NEO GEO的CD-ROM，以低價格遊戲(最貴8800日圓)和超大容量的56M RAM(SS和PS都只是32M RAM)作號召，果然令更令多人玩到NEO GEO的遊戲。

可惜，由於NGCD只是用單倍速的CD-ROM，所以LOAD碟時間特別長，尤其以《KOF 94》更為人所失望……

幸好，SNK終於推出了雙倍速CD-ROM的新型號——NEO GEO CDZ！究竟，除了LOAD碟更快外，CDZ還有甚麼不同呢？就讓我們看清楚吧！另外，根據代理商透露，NEO GEO CDZ初步只會生產8000部，正所謂物以罕為貴，看來，有意者就快一步了。

NEO GEO CDZ面面觀



1.外形

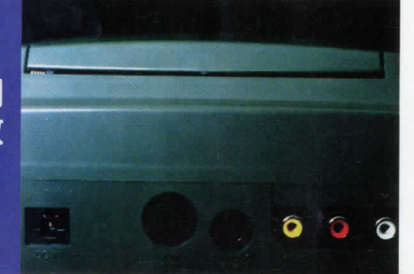
很明顯，CDZ比較細小，而且不論深、闊、高都較小，十分慳地方。而外形則以直線為主，相對於舊機的流線設計比較平實。

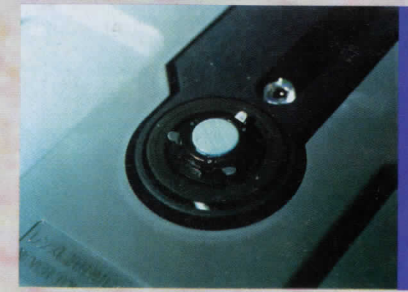




2.新增設—蓋開關

舊機的蓋是沒有開關的，而CDZ則有。至於機背的影音輸出端子大致上都是舊機一樣，沒有甚麼不同。





3.新增設-CD鎖

CDZ的另一新增設就是CD鎖，這是由於雙倍速的關係吧。在除出CD時，只須按下中間的PUSH掣，那3隻小爪便會昇起，將整隻CD昇起，十分方便。





4.電源線插頭不能互換

由於CDZ的電源線插頭外圍形狀不同，所以不能互換的，儘管內裡的金屬接點相同。





新舊機速度大比拼！

NEO．GEO CDZ性能表

CPU	Z80A，68000
MEMORY	D-RAM：56M BIT V-RAM：512K BIT S-RAM：64K BIT
CD-ROM	兩倍速，音樂CD對應
影像輸出	VIDEO，S-VIDEO，RGB

真．侍魂

CDZ

LOAD GAME	31秒
START GAME	7.5秒
死後回到標題	12秒
一開始時雙打	8.5秒
在中途挑戰	不同角色：9秒 相同角色：4.5秒

舊CD-ROM

LOAD GAME	59秒
START GAME	16秒
死後回到標題	15.5秒
一開始時雙打	11.5秒
在中途挑戰	不同角色：16.5秒 相同角色：7.2秒

餓狼傳說3

CDZ

LOAD GAME	18秒
START GAME	25.5秒
打敗敵人後	13秒
死後回到標題	2秒
一開始時雙打	28.3秒
在中途挑戰	不同角色：16.5秒 相同角色：4.5秒

舊CD-ROM

LOAD GAME	34.5秒
START GAME	47秒
打敗敵人後	26.5秒
死後回到標題	3秒
一開始時雙打	47.5秒
在中途挑戰	不同角色：26.5秒 相同角色：8.2秒

THE KING OF FIGHTERS '94

CDZ

LOAD GAME	12秒
START GAME	
3vs3：12秒	揀人後：20.5秒
1vs1：8.1秒	揀人後：12秒
打敗敵人後	11秒
新敵人出現	12秒
一開始時雙打	19秒
在中途挑戰	LOAD SYSTEM：8.5秒 不同角色：16.5秒 相同角色：4.5秒

舊CD-ROM

LOAD GAME	19.5秒
START GAME	
3vs3：17.5秒	揀人後：22秒
1vs1：16秒	揀人後：36秒
打敗敵人後	23秒
新敵人出現	27秒
一開始時雙打	35秒
在中途挑戰	LOAD SYSTEM：16秒 不同角色：22.5秒 相同角色：8.5秒

THE KING OF FIGHTERS '95

CDZ

LOAD GAME	20.5秒
START GAME	3vs3：第1戰14.5秒 第2戰或以後：6秒 1vs1：11.5秒

舊CD-ROM

LOAD GAME	40秒
START GAME	3vs3：第1戰26秒 第2戰或以後：10秒 1vs1：21秒

NEO．GEO 錶，你有冇呀？

只要答中以下問題，便有機會得到NEO．GEO錶！

NEO．GEO CDZ是用幾倍速的CD-ROM呢？

答案：________

姓名：________

身份證號碼：________

地址：________

電話號碼：________

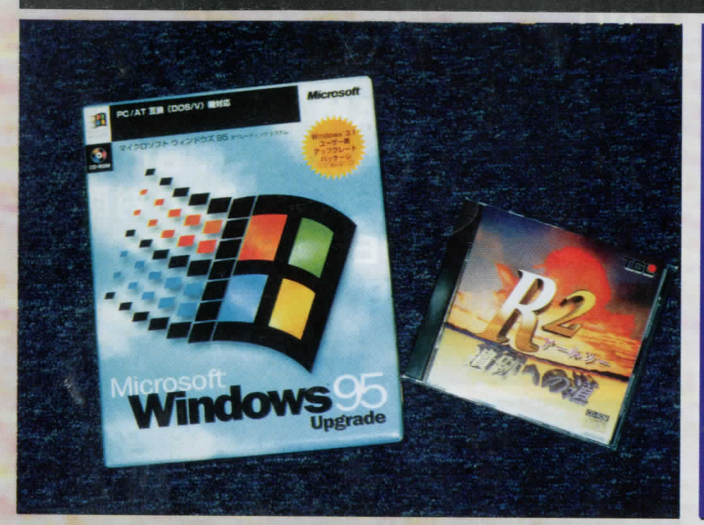
獎額3名　2月1日截止

鳴謝COMPUTER PLAZA CO.提供



日文WINDOWS95＋WIN95專用戲測試報告

文：威記



去年12月21日，日文版WINDOWS95正式在日本推出，一看日本雜誌裏WIN95對應和專用遊戲的名單，就知道日本電腦遊戲軟件生產商對它的期望有多高。我們能否好像過去玩J-WIN遊戲一樣，玩到日文WIN95遊戲呢？現在我們就先從安裝日文WIN95開始說起吧。

安裝日文WIN95硬件小準備

由於在日本，現在的主流電腦有9801、9821和PC/AT互換（DOS/V）機三種，對應這三種電腦，會有不同版本的WIN95和不同的安裝方法。香港人所用的都是PC/AT互換（DOS/V）機，使用101 KEYBOARD，選購時就要注意買PC/AT互換（DOS/V）機對應的版本。另外，日文WIN95是分完全安裝版和升級版兩種，升級版有光碟版本，完全安裝版卻只有21張磁碟的版本。不喜歡用磁碟的朋友也得注意這一點。

日文WIN95對電腦的基本要求比英文WIN95的要求高，CPU要486SX以上，最少8 MBRAM，有CD-ROM，75MB HARD DISK空間和滑鼠。不過，還要注意遊戲對電腦的要求比WIN95自己還要高，就以《R2》為例，它的硬件最低要求是12MB RAM、22MB硬碟空間、顯示卡要有最少1MB VRAM顯示256色。當然，上得WIN95的香港人對這要求自是綽綽有餘了。



不過還請大家注意，顯示卡可能會成為令你意想不到的煩惱根源。一些在WIN 3.1上可以有良好表現但並不出名的顯示卡，一到了WIN95，就可能會因為DRIVER在WIN95不合用而令它變成一張VGA卡。為免麻煩，還是用些大眾牌子如5428、8429、ET4000、S3-868之類的顯示卡比較方便。



跟WIN 3.1不同，大家不可以同時安裝兩個不同語文版本的WIN95在同一隻開機硬碟中，對於只利用日文WIN95來玩樂的香港玩家來說，這無疑替安裝增加了麻煩。在此向大家介紹一種方法可以令安裝的麻煩減到最少，就是為WIN95獨立設一隻硬碟，並購買兩套抽屜式硬碟架來，把你原來的硬碟和買本給日文WIN95用的硬碟分別置起來，只要記住關機才換碟、每次用CMOS的AUTO DETECT來取回硬碟的資料，就可以非常簡單的從兩個系統之間徹換了。當然，這種方法會花費較多，但你看到WIN95和專用遊戲對硬碟的要求有多高的話，就會覺悟到你早也要多買一隻硬碟的。

Windows Setup

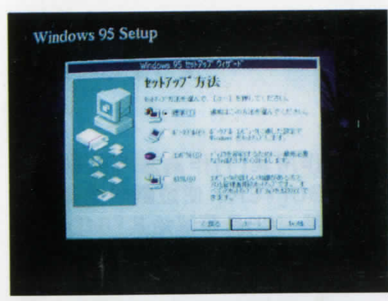
安裝日文WIN95及《R2》

WIN95升級版是要先安裝日文DOS和日文WIN 3.1的，購買了新的硬碟之後就直接以日文DOS來BOOT機SETUP的話，那你的機器就和一部日本電腦無疑了。

花了個多鐘頭安裝好6隻碟的DOS/V 6.2和13隻碟的日文WINDOWS 3.1之後，就輪到最麻煩的WIN95了。對於不大會日文的玩家來說，最簡單的方法就是全選「標準」，不裝「MICROSOFT NETWORK」、「MICROSOFT FAX」和「MICRO EXCHANGE」，硬體就由WIN95安裝程式為你自動掃描。

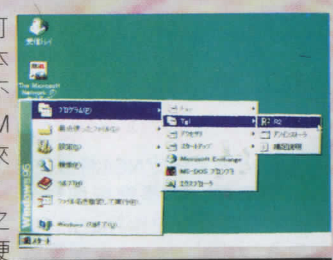
經過兩小時沉悶，不停消耗自尊心的安裝過程之後，WINDOWS95應該





可以順利安裝得到的。改變了熒幕色彩數量到256以上後，就可以安裝今次要測試的WIN95專用遊戲《R2～遺跡之道》了。本來説明書詳細介紹了如何安裝《R2》的步驟，但大家大可不看，因為《R2》在出廠之前就改了安裝程式，一放入CD-ROM就只會問你一句安裝到哪個目錄去，接下來的工作全由它自己來做，看完説明書才安裝的人會大有燒掉説明書的衝動。

説實在的，《R2》這個遊戲除了在安裝時用到CD-ROM之外，便不會再用到那張光碟，因為它已把所有檔案安裝到你的硬碟上。又是一小時的COPY工作之後便完成安裝，盛惠22MB。



《R2》有何特別？




在日本的遊戲生產商中，TGL對WIN95的推出反應最快，這個《R2》便是跟日文WIN95同日推出市場的。

日文WIN95專用遊戲的最特別地方，就是採用了一系列MICROSOFT GAME SDK的資源。GAME SDK涵蓋的部分有好多，包括3D、音響、MPEG、VIDEO等，總稱為DIRECTX。這次《R2》所用到的，其實只有DIRECT DRAW、DIRECT SOUND和DIRECT PLAY，這些部件都在安裝遊戲時一併裝上了。

説到畫面和玩法上，這遊戲其實就是TGL另一個著名SRPG系列《古大陸物語》的WIN95版，連人物設計也差不多。但所用的色彩數量就大大提高，TGL推薦大家使用1024×768 256色來欣賞。不過，那些原畫也不算精采。

遊戲是傳統的RPG，講述少女莎朗在一次被追捕的時候失去了記憶，邂逅主角哈爾特。從整體效果看來，這跟一般日本電腦遊戲沒有分別，從某些角度來看，還不及玩9801遊戲（尤其是動畫）。

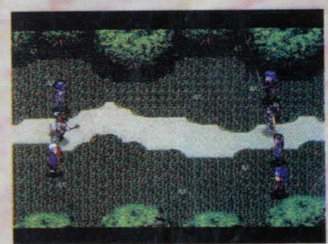




















除了專用遊戲之外，有很多9801遊戲都快將會推出WIN95對應版本，包括《鬥神都市II》、《雜音領域》等好GAME，相信很快香港就會發現日文WIN95及其遊戲的踪影，到於是否值得安裝就要大家細心考慮了。



STREET FAXER

文：FUKUDA

N64／「64DD」的潛質有多大？

◆任天堂決定N64將會在4月21日發售，這是眾所周知的事情，而其重點配件「64DD」則會配合「薩爾達傳說」在年尾發售時推出，其售價大約是N64主機的一半左右，這也在前期本欄介紹過。不過，相比起兩部次世代機PS及SS，以售價來說，這個二合一的組合仍然較為高昂(以四萬日元對二萬幾日元)。究竟這「64DD」有甚麼把砲去挑戰人呢？先說其可寫入功能，有人曾質疑N64都可以使用記憶體，那麼又有否需要用光碟來SAVE？答案是肯定的。以超任的層面來說，像《RPG創作室》及《設計衛門》等開發用遊戲都已用上512K甚至1024K bit SAVE RAM，那麼在N64的超大型舞台遊戲就可能需要更多的容量。根據任天堂的開發課長宮本茂表示，在對應「64DD」的遊戲《薩爾達傳說》裏，藏有十萬個寶箱；而且每個出現的村民的對白，會數着主角曾經對答過的次數。因此，以傳統的儲存方法及容量來應付這種龐大的記憶，根本不可能。除了RPG外，SLG及SPG所需要記錄的DATA亦會非常多。所以，「64DD」的可造性是相當高的。聽聞《DQ》最新作將會在N64以「64DD」登場，真期待哩。

◆講了很多有關「64DD」的消息。不如講番跟N64有直接關係的消息吧。根據任天堂的公布，N64的讀法是「NINTENDO六十四」(日文直譯)，而在手掣中央的ANALOG掣讀音應是「三D STICK」(日文直譯)。另外，N64本體主機是內藏36MB RAM的，筆者相信這些RAM的作用是(1)作為盒帶遊戲時的BUFFER，使遊戲的過程更流暢；(2)是預留給其「64DD」使用。以次世代機的水平來說，36MB RAM即和SATURN一樣；而且任天堂表示還可以在外接插口再插RAM卡，使容量增加令運算及資料處理的時間增快。還有，N64是使用插入式的內置火牛及超任所使用的AV線，這樣做不但可以節省買AV線的金錢，而且更重要的是若果火牛燒掉的話，只需換過一個新的便可，令對主機產生的危險大大減低。

M2／CAPCOM為M2推出專用遊戲？

◆自從去年夏天宣布M2的發售計劃後，此64bit主機現在的風聲可算是非常之少。不過，在12月3日卻發生了一件令人振奮的事——CAPCOM宣布將會在M2上推出專用遊戲！根據歷來的數據，3DO有史以來銷量最高的軟件就是CAPCOM的《SSF II X》。若果CAPCOM將其街機人氣作品像《19XX》、《MSH》、《ROCKMAN》及《D&D》等放在M2上推出，M2的後台可算更為強大。究竟CAPCOM與M2是以何種方式合作呢？答案就是像NAMCO與PS的SYSTEM II基版以及SS的ST-V系統相似。原來CAPCOM看中了M2這64bit系統的威力，打算在此PLATFORM上推出街機家用兩對應遊戲。如果這消息可信的話，那麼CAPCOM的街機GAME將會很快便有M2版，同時對M2本身以及用家都有確切的獲益。不單如此，M2還有WARP這個後台，單以《D之食桌2》的人氣度就足以令此機殺聲震天。到了96年末將會是64bit的天下，世嘉都計劃會出SATURN2啦，唔知SONY又有甚麼秘密武器呢？難度是DVD？

SFC／《炸彈人》又出續篇

◆HUDSON的招牌作《BOMBER MAN》將會推出第四集，基本上和前幾集差不多，價格及發售日未定。

◆耳熟能詳的《鬼太郎》將會由BANDAI推出ACTION最新作，全GAME共分七章；2月下旬推出，售價又是4800日圓。

◆KONAMI旗下的名牌之一《伍佑衛門》又出超任版？原來是一隻PUZZLE GAME，96年春季發售，價格未定。

SS／龍珠Z與PS版同步發售

◆《龍珠Z偉大的龍珠傳說》將會由BANDAI於96年春天推出，故事是由漫畫版單行本第18期開始發展到最終的，是一隻畫面相當華麗的SLG，而且可以作最多3對3的戰鬥，相當期待的《DB》作品。SS與PS版同步發售，價格未定。

◆賭錢可以賭到變POLYGON？一隻名為《VIRTUAL CASINO》的賭博遊戲將會在SS登場，除了有起角的兔女郎伴你玩外，此GAME有21點、樸克、老虎機和輪盤等玩法，DIGITAL FACTORY出名，3月15日發售，5800日圓。

PS／《卒業R》搶閘推出，飲了FX頭啖湯！

◆唉，想不到除了J-WIN版話要出《卒業R》外，而家連PS都決定了在3月8日推出《卒業R》。你話啦，PC-FX班友都唔係路嘅，原先作招攬買家的GAME竟落得如此下場。售價5800日圓。

◆《機動戰士GUNDAM》在PS大受好評，其續集《Ver2.0 LIMITED EDITION》則決定了在3月下旬推出，9800日圓。

◆彩京1995年街機超人氣作《STRIKERS 1945(暫稱)》已決定在PS及SS上推出，96年發售價格未定。《GUNBIRD》出得咁好，《1945》一定唔會差。

◆又有J-LEAGUE玩？原來又係ELECTRONIC ART的「J-LEAGUE VIRTUAL STADIUM'96」，3月29日推出，售價5800日圓。

◆都話光榮唔會偏心啦！果然剛宣布會在SS上出《WINNING POST 2》及《三國誌英傑傳》不久，便公布會再出PS版。唔知《大航空時代96》又幾時出喺PS呢？補充一句，J-WIN版嘅《WP2 PLUS》將會在春季發售預定。

小道市場篇／有心唔怕遲等下唔駛被人劏

◆一早話過啦，唔好送錢俾啲奸商賺嘛，記得當年《交叉人》在土星登陸時，有人竟然獅子開大口索價八舊，不過依然旺場，搞到嗰班人個個發到豬頭咁。過了發燒期後，售價才慢慢回落，直到最近跌得直穿四舊這心理關口，在荃灣X星只賣$345。諗起此GAME，不禁害怕遲啲出嘅《街頭零號》與《蝙蝠獵人》，會否到達四位數字呢？

◆又講起超任啲原裝帶的環境喇，那隻《現場直播極上Q版》一出街很快就被人沽清，當然，只係賣$5XD是其中一個主因。同時爆出嘅《矮人鋼彈



GNEXT》起初都賣得幾昂貴，到最近稍微退燒便去得快如疾風，真不可思議。環境最暗淡的是《天魔斯路》，由DEBUT掛牌$800跌到今時今日$550依然反應呆滯，唔通裏面個永恆沙漏嘅時辰八字生得差？

◆烏蠅老祖N記嘅《假想傳奇》喺香江「賣斷市」就係人都知，不過遠在家鄉扶桑都芳踪杳然就奇怪喇。老編米奇曾托一位在耶穌生日時遠赴東瀛考察的朋友試找一下這《幻之帶》的位置，可是連那裏都沒有此貨，唔通真係咁好賣？唔駛錢咩！

◆坊間哩排多咗一個新話題，就係啲GAME鋪開始接受《第四次矮仔大戰S》。不過，今次佢哋又出新花臣，雖然係接受預定，但係價就未定，咁即係到貨時要俾幾多錢呢？以而家分分鐘將隻GAME炒到過千嘅市嚟睇，假如到時隻GAME要成千銀先至可以贖身嘅話，都唔知去唔去攞好囉。

NEO·GEO／NG CD Z初回只得5000部

◆NEO·GEO隻新CD機出咗一段時間，門口價三千二百幾，好多人都嫌佢略貴。先排有本書話哩架有乜嘢3D功能，但代理就話其實同舊嗰部一樣，只係換咗CD嗰部分，所以大家小心咪俾人扼。據知，NEO·GEO CD Z首批出廠全球只有5000部，兼且全部都似110V，所以出廠價不會定得太低。

街頭GAME霸王

文：ZAC

各位好！又到報料時間！

機鋪水靜河飛

唔知近排各位係咪少咗打機？抑或個市道真係咁差呢？哩幾排發覺連機鋪都少咗人幫襯，個個場都冷清清，奇怪呀！

老實講，哩排啲街機行情真係疲弱咗好多，好多GAME都係叫好唔叫座，睇嘅人就大把，玩嘅人就反而唔算多。唔似得早幾年「街霸熱」咁恐怖，近來的所謂「乜乜熱」，都係得個噏字，唉！

邊度高手多？

近來同啲友好傾開偈，先知道原來「機鋪找換阿伯」哩個職位，約有$17～$20一個鐘，價錢似乎偏低，而且工作時間又悶，真係一個「辛苦的印度人」(苦差)。後來大家又研究邊度多勁人：「心水寶」嘅「長缸」、「泰子」嘅「平果」、「西灣的河」嘅「閣仔」、同埋「鵝頸形的橋」間「機成」，仲希望可以搞多啲比賽，等各地區嘅高手一較高下，正所謂睇嘅過癮，玩嘅開心，唔知大家點睇呢？

《REAL BOUT餓狼》連續技好鬼易

《REAL BOUT餓狼傳説》都出咗一排啦，相信各位都已經上晒手，玩得好暢快咁啦。我班朋友就爆得七七八八，相信出書之日應該剩番隻山崎龍二未爆。佢哋就唔係太鍾意打FORM屈機，鍾意用連續技(COMBINATION)。冇計啦，基本連續技只係A→B→C咁簡單，而且亦可自由組合，變化都咪話唔多，而且將必殺技加埋落連續技，分分鐘扣多過用超必或潛在能力擊中對手(甚至可以打到對手死為止)，真係恐怖！

SNK格鬥GAME攻擊力點計？

朋友們都有個問題：「點解喺SNK啲格鬥GAME中，用同一連招擊中對手，有時會扣多啲，有時又會扣少啲呢？」原來SNK格鬥GAME嘅攻擊力係咁計嘅：當你贏咗ROUND 1，你嘅攻擊力會減少(扣少啲)，而對方嘅攻擊力就會提高。若任何一方在任何一ROUND「見紅」而對方仍未「見紅」，則未「見紅」的一方攻擊力會減少，「見紅」的一方之攻擊力則加大。如雙方都「見紅」，又或在ROUND 3仍未有人「見紅」時，則雙方之攻擊力都回復到基本狀態(各人物的基本攻擊力及防御力等能力值均不同)。

國產「剌美女」

唔講啲打打殺殺嘢喇，不如講下啲美女啦。近排除咗日本KANEKO出咗《剌美女》之外，有一間中國遊戲制造商(好似係)，都推出咗一部「剌美女」遊戲，叫《MISS WORLD 1996 NUDE》，係一部好激嘅「剌美女」GAME。除咗啲圖片夠激之外(話明NUDE嘛)，被剌幅圖又細(唔夠一個畫面)，相對之下個大佬(係蜘蛛，會放啲「小」蜘蛛出嚟)變得好大，而且玩者控制嗰個「小丸子」就成隻PACMAN咁，有啲似實物大嘅麥X莎朱古力，加上操作冇日本裝咁暢順，成鬼日卡住卡住咁，真係好激心㗎！有興趣不妨去「灣仔三大謀人寺」之一嘅「威羊」睇睇。

不過講到《剌美女》，我就最多剌到80幾%(過關最少要剌80%)，但係啲朋友們竟然……唔知點解佢地次次都剌足100%……難明！

阿龍再現……

補充一下，以前咪提過《孖寶SUPER HERO》有得用阿龍同豪鬼嘅？近排據聞有人喺某機鋪中用過阿龍，可惜，據悉該老兄係該機鋪嘅換板老兄……啲人冇問到佢點用阿龍……

日本方面好似仲未提過哩件事呀……

好喇，節目時間又到，下次再見啦！



三級好料3　使用JUGGERNAUT秘技

遊戲：X-MEN
機種：SEGA SATURN

在SATURN的對戰格鬥遊戲《X-MAN》之中，使用豪鬼的秘技已在上期為大家送上了，而今期又有好料益大家了！那就是在《X-MAN》之中使用超級大隻佬「JUGGERNAUT」，這個人物是《X-MAN》原著故事之中的大奸角，而他的攻擊力更是驚人，在遊戲之中，他的體積足足有三份一個畫面的大，所以用這人物的確是一個不錯的選擇，而使用的方法是比較麻煩的，先是要在對戰MODE之中使出豪鬼的秘技，將游標停在SPIRAL的位置，然後便將游標以SILVER SAMURAI→PSYLOCKE→COLOSSUS→ICEMAN→COLOSSUS→CYCLOPS→WOLVERINE→OMEGA RED→SILVER SAMURAI的次序來移動，最後是在SILVER SAMURAI那一格停一秒，然後同時按1P的輕腳、重拳及重腳掣，在對戰完了之後，再一次的進入人物選擇畫面，使用豪鬼的一方將十字桿向左上方推兩下，如果成功的話，玩者便會到JUGGERNAUT出現。

提供：J.C.HO



■在人物選擇畫面輸入使用豪鬼秘技。



■如常玩對戰MODE。



■完了之後再進入人物選擇畫面，再次輸入秘技。



■可以使用JUGGERNAUTN了！

三級勁料2　「UNIT」變成99的超秘技

遊戲：HEAT TRICK HERO S
機種：SEGA SATURN

在一般的足球遊戲之中，大多是沒有甚麼超必殺技的，但是在早前推出的足球遊戲《HEAT TRICK HERO S》之中，便出現了一種比較別的攻擊方法，那便是可以稱為「超級射球」的超級攻擊方法，但是在遊戲之中玩者可以使用的就只有兩次而已，如果想用多幾次的話，可以怎樣呢？答案非常簡單，便是繼續看下去了！好！賣完廣告之後，再次轉入正題，要使用更多「UNIT」的話，便要留意以下的文字了。在遊戲之中的「UNIT」實在太少了，而這個秘技的使用方法真是非常的……簡單！真是十分簡單的，只要大家在ACE SELECT的畫面按着L及R掣不放，然後再按START掣，之後便可以回復一般的操作，在開始遊戲之時，玩者所使用的球隊便可以有99個「UNIT」了！有了這個秘技的幫助，玩者便可以多次用那些甚麼SUPER SHOOT、HYPER SHOOT了！但是在RESET之後，如想再次用這個秘的話，便一定要再一次的輸才以的，不過，這個秘技的輸入方法不是很難，所以，多輸入幾也不會是件很辛苦的事呢！

提供：莫景剛



■在ACE SELECT畫面輸入秘技。





■UNIT變成99了！

三級好料3　不用打爆機也可以使用MIRROR MODE

遊戲：VIRTUA COP
機種：SEGA SATURN

秘技真是一種非常奧妙的東西，因為在不同的情況下，也會有不同的入方法出現，但是有很多時候是在使用同一個秘技呢！為何會有以上的言論呢？原因以下介紹的秘技實在有點兒這種意味，這是一個可以不用打爆機便使用MIRROR MODE的秘技，但是在上期亦介紹過一個OPTION PLUS的秘技，在那個秘技之中，玩者同樣可以在OPTION PLUS中選擇到這個MIRROR MODE的，不過，如果大家是沒有大志的話，大可以利利用以下的一個秘技，只是CALL出MIRROR MODE來

玩。要使用這個「冇大志」的秘技，方法十分簡單，只要玩者在開始遊戲的時候，進入STAGE SELECT之後，輸入以下的指令便可，這個指令是：「SHOOT、RELOAD、SHOOT、SHOOT、SHOOT、RELOAD、RELOAD、SHOOT」，在這個指令輸入完成了之後，玩者便可如常的選版，在開始遊戲之後，玩者便會發現正在玩 MIRROR MODE 了。不過，在這裏要順帶一提，這個秘技是特別為那些有鎗的玩者而寫的秘技，所以如果大家是用 PAD 輸入的話，不成功不要説這個秘技行不通呢，亦不要怪責我們。



■在版圖選擇畫面輸入秘技。



■自然會進入 MIRROR MODE。

三級好料3 「多姿多彩」人物秘技

遊戲：鬥神傳 2
機種：PLAY STATION

嘩！《鬥神傳 2》又有秘技了！在《鬥神傳 2》一推出以後，便不斷有新的秘技推出，所以，有新的秘技出現實在不一件奇事呢！不過其實這個遊戲的大多數秘技也是用來遊玩多於真正的遊戲，而這次介紹的秘技也是一樣的，用途其實是不大的，只是在視覺上看起來比較有趣而已。這個秘技的重點是在於改變人物不同的衣服顏色，所以要輸入的秘技其實不是那麼複雜的，玩者只要在人物選擇畫面中將游標移到「？」之上，然後按着 SELECT 掣不放（要一直的不放），這時，大家便可以很清楚的看到不同的人物，之後，玩者便可以選擇自己喜歡的人物，但是在選的時候記得要使用「□、△、○、×」，因為這樣才可以將顏色改變的，使用兩個重掣的話是可以使用原有的顏色，而按兩個輕掣則是可以用到兩種新的顏色。

提供：陸德智



■在人物選擇畫面輸入秘技。



■將游標移到「？」並按着 SELECET 掣。



■這便是「黑色」少女。



■她是「純潔」婦人？

一級猛料1 令「怪獸打怪獸」的精采秘技

遊戲：PD 超人侵略者
機種：PLAY STATION

上期曾預告過這個「偉大」的秘技的，不知有多少讀者記得呢？但是大家不用擔心，就算大家不記得的話，這個秘也一定會公開的，因為這個秘技是全港首次公開的，所以才可以稱得上是「一級猛料」！

在射擊遊戲《PD 超人侵略者》之中，如果大家以 HARD MODE 來玩的話，而且能夠爆機的話，便可以使用新的兩位超人，這個在介紹中已向大家説過了，但是除了這個小小秘技之外，還有一個是必須要用 HARD MODE 爆機才以使用的秘技，便是今期為大家帶來的秘技。如先前所説，一定要先以 HARD MODE 打爆機然後才可以使用此秘技的，使用此秘技之後，玩者便可以使用片集中的怪獸來打怪獸，方法便是在進入 FREE PLSY MODE 之後，在人物選擇畫面按着 L1 及 L2 掣不放，再輸入「□、□、□、↑、↓、△、↓、↑」，如果成功的話，除了「尼奧斯」及「七號 21」之外，期餘的超也會變成怪獸。



■打爆機後進入 FREE PLAY MODE。



■在人物選擇畫面輸入秘技。



■可以選擇怪獸使用。

■這便是怪獸的「勇姿」？



<續幽遊秘技>

幽★遊★白書2 格鬥之章（SFC）

人物顏色轉變

在人物選擇畫面中，於選擇人物時按X鈕決定便會令人物換上另一種顏色。

使用隱藏人物

於標題畫面中，順序輸入↓、↑、L、L、R、R、Y、X、A，成功後便可於「大武術大會模式」及「戰鬥模式」中使用隱藏人物如覆面戰士、少女幻海、戶愚呂80%及戶愚呂100%。至於各人必殺技如下：

覆面戰士

超靈擊
修之拳　↓（貯）↓↘→+X

靈擊
靈丸　↓↘→+XorY
靈光彈　→↓↘+XorY

指令體術
飛龍腳　←（貯）→+AorB
三角飛　跳牆
巴投　（接近）←or→+X
空中巴投（空中接近）←or→+X

戶愚呂80%

超靈擊
DARKNESS BODY BLOW
↓←↙↓↘→+R+X

靈擊
旋風腳　↓↙←+AorB
KNUCKLE CRUSHER
↓（貯）↑+Y
SUPER KNUCKLE CRUSHER
↓（貯）↑+X

指令體術
NECK HANGING
（接近）→+A+B
FLYING BOMBER
（空中接近）→+X
揪投　（接近）←or→+X
EARTH BOMBER
（接近）←or→+X+Y

少女幻海

超靈擊
超靈丸　→↘↓↙←→+R+X

靈擊
靈丸　↓↘→+XorY
空中靈丸（空中）↓↘→+XorY
靈光彈→↓↘+XorY

指令體術
飛龍腳　←（貯）→+AorB
二段跳　（空中）↑
巴投　（接近）←or→+X
空中巴投（空中接近）←or→+X

戶愚呂100%

超靈擊
FULL POWER TACKLE
←（貯）↙↓↘→+R+X

靈拳
指彈　↓↘→+XorY
武裝鬥氣　↓（貯）↑+XorY
爆砲波　←↙↓↘+XorY

指令體術
KNUCKLE STORM（接近）→+A
BEAST TACKLE　→→+XorY
HEAD CRUSH　（接近）←or→+X
JUMPING SHOULDER TACKLE
→↓↘+XorY

隱藏技

當人物體力於五分之一或以下，靈力在貯滿或用盡時，幽助、幻海及死死若丸是各有一招隱藏技的。

幽助　擒搥毆　→↙↓↘→+X
幻海　暴飛龍　（接近）→↘↓↙
←↙↓↘→+A
死死若丸 空中死出之羽衣
（接近）↓←↙↓↘→+XorY

幽★遊★白書 特別篇（SFC）

POWER UP開GAME

在接通電源時，於「YU YU HAKUSHO」字樣出現的同時，立即順序輸入指令「B、A、B、Y、B、A、B、Y」，成功後會有一特別聲響。之後在選人時只要在方格緊按R或L便可選到該人物的POWER UP版本，之後按A決定便行。

桑原使出次元刀

當以桑原與樹對戰時，戰鬥中樹在使出裡男後便會進入亞空間。在亞空間中，只要桑原輸入↓+B使出靈力攻擊，那麼平常的靈劍便會變成次元刀及將亞空間破壞。

立刻看到ENDING

在接通電源後，於出現「YU YU HAKUSHO」字樣時連按R+L便可看到爆機畫面。

飛影POWER UP

在使用飛影時，當遇上武威或幻海時，於使出邪王炎殺黑龍波後，如對手使用返技反彈的話，只要輸入→+Y硬食便能吃回黑龍波，而飛影便會立即POWER UP，除鬥氣計變成藍色及快速移動外，其靈力亦會加強。

鴉使出閃光火炎彈

當使用鴉時，如平衡計扣盡鴉便會因失去平衡而倒地。而在再站立後，鴉便會掉了口罩及頭髮變成金色，同時在此狀態的鴉是會提升靈力的，而在輸入指令↓+X後，鴉便不會使出平常的閃光彈，取而代之的是閃光火炎彈。

改變背景

在輸入電源後，於標題畫面及示範畫面交換後，標題畫面的背景是會隨機地轉變的。

幽★遊★白書 FINAL～魔界最強列傳～（SFC）

變身指令

在遊戲中，幽助、藏馬、飛影及仙水均可在輸入特別指令後變身加強力量的，但使用條件是必須在靈力貯滿後才可輸入。

幽助　→↘↓↙←↙↓↘→+A
藏馬　↓↙←↙↓↘→+X
飛影　↓↘→↙↓↘←↙↓+X
仙水　↓↘→↘↓↙←+A

使用耶雲

在標題畫面中，順序輸入「Y×7、X×6、A×5」成功後便會聽到耶雲大叫，之後在故事模式以外的模式均可選用耶雲。至於必殺技指令如下：

靈擊
真•冥界波　↓↘→++XorY
暗翔冥蹴拳　↙（貯）↗+AorB
冥界壞波　←↙↓↘→↓+XorY

指令體術
COMBINATION　↓↙←+X

超靈擊
冥界激滅神壞波
→↘↓↙←→↘↓↙←+A

魔法騎士（G.G.）

隱藏遊戲

在標題畫面中，順序輸入「II×5、I×2、II×5、B×1、I+II」，之後玩者便可進入隱藏的迷你遊戲中。

魔法騎士II（G.G.）

立刻看到ENDING

在開始遊戲時，在名字輸入「しいじい」便可進入「GRAPHIC MODE」及立刻看到爆機畫面。

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES（S.S.）

卡拉OK冇人唱

在MAIN MENU中，只要緊按X鈕及選AUTO PLAY，畫面會依然是AUTO PLAY，但音響便會變成KARAOKE模式，有曲無人唱。

METAL JACKET（PS）

睇「METAL JACKET」小説

此秘技可說是懂日文的讀者專利，在標題畫面中，只要同時緊按L1+R2+△+START便可進入小説畫面及觀看「METAL JACKET」的小說。此外在小說完結後更有製作人員留下訊息（遺言乎？）。

選用迷彩色

在遊戲起動時，於對戰CABLE的選用畫面中緊按→+O，成功後便可選用迷彩塗裝的機械人進行遊戲。

痹瘡煮池仁：

1.貴刊在第十二期的秘技工場裡刊登了「山卡 KING THE SPIRITS」用神秘車輛的方法。那方法說要將所有賽道也完成的意思是否要拿到一名？「所有賽道」的意思是三條還是其中一條賽道的HEAT 1至HEAT 6？請重新列出詳細的方法，拜託，拜託。

2.請問「峠 KING THE SPIRITS」還有沒有其他秘技？

3.「VIRTUA COP」有沒有增加隻數的秘技？（因為我的槍法太水皮）

小明上

小明：

1.在「峠 KING THE SPIRIT」（S.S）中，秘技使用的條件「所有賽道」是指真真正正的所有，當中包括HEAT 1至HEAT 6，因為於不同的難度（HEAT）也會有不同級別的汽車與玩者比賽的，故要於所有HEAT中均勝出（即第一名，因為走來走去也是兩架車鬥）才算是完成一條賽道。

2.「峠KING THE SPIRITS」（S.S）的秘技暫時來說已全數刊出，除非失驚無神又話有新嘢啦。至於最新一個秘技是使用一部TYPE G跑車及一輛貨櫃車，詳情可見於本刊第15期P.110。

3.在「VERTUA COP」（S.S）此GAME中，當擁有OPTION PLUS模式後，玩者便可將CERDIT調較到FREE PLAY，到時即使你連人質都唔放過亦無問題，因為已經有無限續版喇！至於使用指令亦可見於本刊第15期P.108。



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：米奇

KILEAK, THE BLOOD 2



上一集推出時，米奇剛巧在日本旅遊，目睹它在日本的受歡迎程度，也立即在購買 PS 的同時，一同購入遊戲和 NEGCON，它的暢順感覺實在精彩。到了這一輯，很明顯地，這次加強了在故事方面，主角為救愛人而隻身往地面進發。在每節迷宮之間加入了一大段電腦動畫故事，又一次顯示PS的強項——播片。機械人方面，外表雖然跟上集沒有兩樣，但操作畫面就有很大的分別。旋轉式雷達非常對正我的胃口，不過聽說有很多人不喜歡。那個雷達的用處在今集作用不大，總是不停地響。今集不像上集，在一個迷宮中敵人沒有固定，而且多了好多上集到很後才出現的天花砲塔，令人防不勝防。迷宮中謎題有些是源自上一集的，好容易解，但有些卻頗令人氣結。例如情報中心那個星座謎題，考耐性多過考智力。

評分

人物／機械：4 分
畫面：4.2 分
音樂／音效：3.5 分
故事：4 分
操作性：4 分
投入度：4 分
原創性：3 分
難度：3 分
平均分：3.7 分

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

鬥神傳 2

當初喜歡《鬥神傳》是因為它較 SS 的《VF1》在策略上較聰明地利用 TEXTURE MAPPING，令人有新鮮感。如今《VF2》亦已推出，這份優勢經已消失，相信現在評起分來也較客觀吧？

完全 3D 環境始終是我所喜愛的——既然稱為 3D 立體格鬥，連格鬥場也不可以隨意走勻四角，那又怎能令人信服呢？背後攻擊、DOWN 攻擊和秘傳必殺技等令這遊戲的玩法更豐富。新增的四個人物也頗為吸引——天王星比《鐵拳 2》的天使更細緻、MASTER 十足《蜀山》的人物、槍佬就是抵死到絕。

跟最近推出的《鬥神S》相比，這一輯的 OP 有氣勢得多，還有把改變人物顏色、改變鏡頭位置這兩項功能正式列入一般功也很好。

不過論人物的動作，這一輯實在不敢恭維，單看各人使用必殺技便發現大家看來都是重心不穩的，音響效果也不夠上集好，明暗對比太強列的燈光佈置我也不大欣賞，看上去總是背着光的。

評分

人物／機械：4 分
畫面：2.8 分
音樂／音效：2.8 分
故事：2.5 分
操作性：3 分
投入度：4 分
原創性：4 分
難度：3 分
平均分：3.3 分

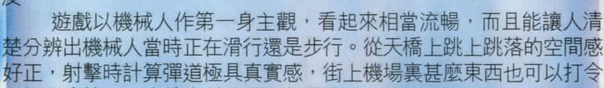
機種：PLAY STATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

HORNED OWL



這個遊戲擺明是針對《VIRTUA COP》，可是時間性上實在太差了。相不到的是這遊戲竟給人炒到過千元，直到截稿日還是那樣，實在不知他們為乜。

先說人設部分，是士郎正宗一貫最擅長的人物，經過動畫師的手之後，我覺得比原著還要吸引。動畫部分可以兩個字來形容——慳皮。



遊戲以機械人作第一身主觀，看起來相當流暢，而且能讓人清楚分辨出機械人當時正在滑行還是步行。從天橋上跳上跳落的空間感好正，射擊時計算彈道極具真實感，街上機場裏甚麼東西也可以打令人相當痛快。一支槍有普通彈、散彈和大彈三種攻擊變化效果不錯。

不滿的是打中平民竟然只是扣扣分便算，敵人的數目也是多得有點兒過分。和《VC》相比，《HO》使用紙板人似乎不太吸引，爆機畫面「吞 POP」到死。

評分

人物／機械：4 分
畫面：3.8 分
音樂／音效：3.2 分
故事：4 分
操作性：4 分
投入度：4.5 分
原創性：2.5 分
難度：2.8 分
平均分：3.6 分

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM

CARAGE HEART



香港好少人提起這隻遊戲，其實遊戲相當有趣，玩法多元化，集武器設計、軟件設計、PZU、行商、戰略等多種玩法於一身，實在超值。

做個太空基地的指揮官，從機械人生產、技術開發、軟件設計到出擊戰略都要管到，實在不太可能，也不是每一都是玩者的喜好。很多人其實像米奇一樣，最愛玩它的軟件設計部分，因為你可以設計機械人的每個動作和反應，能夠完成一隻自己設計的機械人，當然很富滿足感了。這部分的機械人動作單元也算齊備，連計數器、發訊這類一般人不大會應用的工具也有，要是能提供一些自訂單元讓你把一些自己編訂的程式段儲存起來的話，就可以編寫出更細緻、更像真程式的程式了。

戰略部分是遊戲中最簡單的部分，由於只有寥寥數種行動可供選擇，選游擊就跟不受控制沒兩樣，所以不大具戰略遊戲的可玩性。

評分

人物／機械：3.5 分
畫面：2.5 分
音樂／音效：2.5 分
故事：————
操作性：3 分
投入度：3 分
原創性：4.5 分
難度：3 分
平均分：3.1 分

機種：PLAY STATION
製造商：ARTDINK
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯 J.J 篇

超兄貴~究極無敵銀河最強男~



MASAYA 公司的超兄貴系列，一直以來都是令射擊遊戲迷既愛且恨的，這遊戲是否好玩，在很大程度上是取決於你是否接受這種大隻佬的「兄貴」概念。今集改了在次世代機推出，或許是要向各位支持者交待，那些大隻佬改了以數碼畫面式的方法來製作，由於看上去較為像真，因此令遊戲中像兄貴腳八爪魚這類以組合方式製作出來的敵人時顯得特別地下。

這遊戲採用了 OPTION 系統，而且兩件 OPTION 是可以用來擋彈的，但在下就覺得想過版似乎就一定要將OPTION放到特定位置撞擊敵方首領才可，間接減低了首腦戰的趣味，除此之外，遊戲初期攻擊力不足也是一個大問題，一人玩要 CONTINUE 時因為要從版面最初從新再來，令人懷疑是否有可能單靠 1P 爆機……

評分

人物 / 機械：3.5 分
畫面：4 分
音樂 / 音效：3.5 分
故事：— —
操作性：2 分
投入度：4 分
原創性：4 分
難度：2 分
平均分：3.29 分

機種：PLAY STATION
製造商：MASAYA
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

鬥神傳 2



鬥神傳是當年導致在下買 PS 的其中一個主要原因，不過最近推出的鬥神 2，在街機及 PS 版上面的反應卻令在下有點意外。可能是因為在這次鬥神 2 推出前，街機及 SS 分別推出了 FIGHTING VIPERS 及 VF 2 這些新作吧，但在下覺得「鬥神」這系列和以上兩作雖然同是 VR 式戰鬥，但在重點的系統上是有着很基本的分別；鬥神是街霸式放波格鬥，而 F.V 及 VF 2 的系統則追求真實化的拳腳互攻，有時候是不能混為一談的，無可否認，鬥神 2 的多角形並不如 VF 2 來得迫真，但和上集相比之下，人物等各方面已有着明顯的進步，不過，這遊戲在街機時另一個失敗的主因是難易度被調得太高了，4元一般只夠玩 2~3 隻，即使想玩也會被嚇怕吧。

就個人來說，對於這遊戲的系統是很欣賞的，因為有側轉的系統，才算得上是真正的 3D 遊戲吧！今集更簡化了超必殺技式的招式，令戰鬥中經常都會出現華麗的場面，而且人物在不同時候有不同的表情，最少好過 F.V 裏 CANDY 妹妹勝利時那木口木面的樣子……

評分

人物 / 機械：4 分
畫面：4 分
音樂 / 音效：3.5 分
故事：— —
操作性：4 分
投入度：4 分
原創性：3.5 分
難度：4 分
平均分：3.86 分

機種：PLAY STATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

BLACK FIRE





次世代機在外國的生產商眼中，似乎已經成為了一種「電腦代用品」，總之，那些在電腦中的著名作品，大概也會給移植到其中一種機種之上的，BLACK FIRE 便是其中之一。論難易度，這遊戲和同一公司同期在SS推出的 CHAOS CONTROL 差九里，由於你所操控的是一架直升機，控制方法和一般戰機式模擬作品略有不同，而且這遊戲中的敵人多得有點過份，根本就沒有甚麼編隊可言，單純地是「機海戰術」，而且殺之不盡，不像 ACE COMBAT那樣可享受和敵機的空中追逐戰。除此之外，這遊戲若不是以 MISSION STICK 來玩時，竟然沒有讓玩者自行設定各按掣用途的功能，亦可算是一大敗筆，不過，總括而言，這遊戲亦屬於水準之作，喜歡玩空戰模擬而又沒有玩過電腦版的玩家不妨一試。

評分

人物 / 機械：3.5 分
畫面：3.3 分
音樂 / 音效：2.5 分
故事：— —
操作性：2 分
投入度：2.5 分
原創性：3 分
難度：2.5 分
平均分：2.76 分

機種：SEGA SATURN
製造商：VIRGIN INTERACTIVE
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

伊蘇 V



伊蘇是在下最喜歡的 RPG 系列之一，由第一集開始已經一直有玩。由於這系列採用同一人物（阿杜）當主角，玩起來的代入感會大很多。

今次是日本 FALCOM 公司第一次親自在超任推出YS，感覺上比以往數集有了很大的改進，首先是人物變大了，雖然是和YS III一樣要揮劍才能斬中敵人，但以俯視視點進行則好玩得多，中段開始更能混合出不同的魔法，加上遊戲的畫面質素有了大幅度的強化，足以和其他大廠的作品相提並論。

不過，或許是ARPG的宿命吧，YS V 要玩完整個遊戲所需的時間相當短，10小時內一定可以爆機，令人有不夠喉的感覺，而且遊戲中實際發生的事件並不多，不像一般RPG那麼壯大，不過，今集在故事方面仍保持了系列中獨有的清純感，所以在下才決定一定要將這遊戲的故事全部譯出來，免得被流程式攻略白白浪費了這個佳作。

評分

人物 / 機械：4 分
畫面：4.2 分
音樂 / 音效：4 分
故事：4 分
操作性：4.5 分
投入度：4 分
原創性：3.5 分
難度：3 分
平均分：3.78 分

機種：SFC
製造商：日本FALCOM
性質：ARPG
價格：12800 日圓
容量：24M



無責任新GAME評壇

無責任編輯 ARES

最初接觸《足協足球96》的感覺是實在太像《VIRTUAL STADIUM》，不過事實上兩作又的確是同一間公司出品……至於亦可能是此原因，故「足協足球96」不論是人物的動作或畫面上的風格效果雖然熟口熟面，但均到達可接受的水準。



至於此遊戲最煞食之處，當然便是遊戲中不論名字及資料，所有球隊均與真實球隊一模一樣，此舉除要付出一大筆金錢外，資料的搜集及處理均十分嘔血，加上於國際球壇藉藉無名的香港代表隊竟也榜上有名外，更有不少「山卡啦」地方球會也有出現，此外各隊的球員均能跟足所有資料亦是一絕。故此作相信已可說是一隻國際版的足球遊戲，因為不論玩家是甚麼國籍，他總會找到自已的國家代表隊，至編輯部在試玩時更曾發生港隊一比零打敗祖雲達斯的奇跡，而且更由李偉民操控的李偉文射入此決定勝的一球。

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：SOC
容量：CD-ROM

評分

人物 2分
畫面 3分
音樂／音效 2.5分
故事 ——分
操作性 3分
投入度 3.5分
原創性 4分
難度 3分
平均分 3分

足協足球96

先排玩完SATURN隻《鬥神S》真係冇乜嘢好講，始終感覺上唔多似《鬥神》，加上當時已得悉《鬥神2》將於短期內推出，基於一新一舊的選擇，故仍是對PLAY STATION版的《鬥神2》抱有較大的期待。而在PLAY STATION版本出街前便曾特意到機舖先看看其業務版，結果是系統正如當初所料般，但畫面質數便認真麻麻，當時唯有寄望家庭版不會如此吧。

最後，在推出後證實《鬥神》可真是只適宜作用版的遊戲，論熱潮度街機已「直一直」，反觀PLAY STATION卻賣個滿堂紅。論人物相信已不用多廢唇舌吧，而在系統上DOWN攻擊及BACK攻擊等已令遊戲本身的變化大了不少。不過相反地筆者並不大欣賞《2》中光與影的處理，因為於不少場地中均出現黑人黑夜打烏鴉，似乎於變化方面的預計仍是不足。

機種：PLAY STATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分

人物 4分
畫面 3.5分
音樂／音效 3.5分
故事 ——分
操作性 4.5分
投入度 3.5分
原創性 4分
難度 2.5分
平均分 3.6分

鬥神傳2

近一陣子巧合地入了多隻美版GAME，而當中最欣賞的便是《衝擊波戰機》此作。於遊戲的基本概念上的確不能不承認與《ACE COMBAT》十分之相似。故於操作上可說是駕輕就熟，至於在畫面效果方面則有着很重的電腦遊戲味道，處理上亦見流暢，音效簡單得來不覺馬虎了是，基本上進行時的氣氛尚算OK。此外，遊戲中每一個任務的安排亦見心思，同時後期的任務中玩者必需一直留意母艦的指示才能完成，否則只會變成盲頭烏蠅浪費時間，而此點亦能將玩者牽進遊戲中，可說是聰明之處。



不過另一方面，戰機的飛行設定便有些問題，遊戲中不時早發現戰機的飛行高度有如氣墊船般，會出現攀山越嶺的情況，而機體的翻滾竟不能用以避彈。不過話時話，當玩者被擊落後的畫面真的十分抵死，尤以機數用盡不能續版後所出現的太空葬禮更有趣。

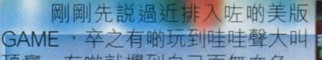
機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIS ARTS
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM

評分

人物／機械 2分
畫面 2.5分
音樂／音效 2.5分
故事 1分
操作性 4分
投入度 3分
原創性 2.5分
難度 3分
平均分 2.6分

衝擊波戰機

剛剛先説過近排入咗啲美版GAME，卒之有啲玩到哇哇聲大叫頂癮，有啲就攪到自己面無血色，真係嚇餐死。好似啲隻「鬼佬鬥神」咁，真係想回水，玩完之後真係講足一年份量嘅粗口，睇怕96年都唔駛再講喇。



論系統，《危機戰士》的確學《鬥神》學得好似（唔郁果陣時！），但當正式操作時便出現不少問題，簡單點來説是學到唔湯唔水，如側轉便轉得十分之笨重，而判定便更見離譜，留心看時發覺很多時人物跟本未埋牙便打中，大佬，究竟個人唔計影像實際有幾大範圍？此外系統的另一大問題是當背向敵人時只要推方向桿便會立刻轉身面向對方，喂，我跳咗去人哋後面背對背，只係想向前衝離開對方後踢範圍啫，做乜我會原轉身俾人打㗎？WHY？TELL ME WHY！究竟發生咩事？

機種：PLAT STATION
製造商：INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT LTD.
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分

人物 1分
畫面 2.5分
音樂／音效 2分
故事 1分
操作性 1分
投入度 1分
原創性 0分
難度 4分
平均分 1.6分

危機戰士



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：PUYU 神



自從 PLAYSTATION 去年《鬥神傳》推出後，人們大多以此 GAME 和 SATURN 的《VIRTUA FIGHTER》比較；一般人大都認為《鬥神傳》的畫面較為出色，但同時又不能否認《VIRTUA FIGHTER》的遊戲性確實較高。相隔一年，《鬥神傳》乘着進軍街機的氣勢，在不多時候推出了《鬥神傳 2》。

首先，《鬥神傳 2》的畫面着實比前作優勝得多，不但人設出色，角色的動作亦更加流暢，再加上一流的燈光設定和可以向後攻擊等等的新元素，《鬥神傳 2》在整體上是進步了的。不過，在遊戲性方面卻和前作一樣——普普通通，大多是鬥放波，鬥側閃和鬥昇等；此外，角色在出招時力度感不足是本GAME的最大致命傷！好像手軟腳軟似的；這點和《VIRTUA FIGHTER 2》的「拳拳到肉」實在相差得太遠了……

評分

項目	分數
人物	3.8 分
畫面	4.2 分
音樂／音效	3.5 分
操作性	2.5 分
故事	3.5 分
投入度	3 分
原創性	3 分
難度	2.5 分
平均分	3.25 分

機種：PLAYSTATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

鬥神傳 2

筆者在最初接觸《KILEAK，THE BLOOD 2》的時候，只覺得這 GAME 很像《DOOM》，或者是《DOOM》太過出色，令到筆者有先入為主的感覺吧……

與《DOOM》不同的地方，就是《KILEAK，THE BLOOD 2》的玩法是以MISSON形式進行；而且所使用的武器又很不同，不但子彈數量有限制，每一樣武器都有特定的用途，這一點令到戰略性增加了不少，所以在玩起來的時侯特別投入。至於在解謎方面就可算是說難不難，說易不易，但都增加了相當趣。

另外，《KILEAK，THE BLOOD 2》最煞食的賣點就是其緊張的氣紛及十足的臨場感，各位在玩的時侯記緊兩點：1.大電視（細電視唔夠氣勢），2.開「行」你套HI-FI（MID-FI，LO-FI都唔緊要，最緊要夠勁！）

評分

項目	分數
人物／機械	4 分
畫面	3.8 分
音樂／音效	4 分
操作性	3.7 分
故事	3.5 分
投入度	4.2 分
原創性	3.5 分
難度	4.5 分
平均分	3.9 分

機種：PLAYSTATION
製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
遊戲性質：3D STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

KILEAK, THE BLOOD 2



自從 ATLUS 宣報在 SATURN 上推出《真．女神轉生》後，筆者便一直等等等等……等到幾乎石化了而變成「望 GAME 石」。直至 SS 版的《真．女神轉生》在香港發售時，筆者便以第一時間買回來。當筆者一看見其封面的惡魔召喚師一葛葉匡司時便不禁失笑，何解？皆因其外貌和 STYLE 恰巧與本 GAME 的美術指導一金子一馬甚為相似……

至於本GAME的水準……？各位《真．女神》迷大可放心好了；從 OPENING 開始，以至標題畫面，序章等都製作得美侖美奐，實在是看得出的認真。戰鬥畫面更是活用了SATURN的機能，而故事方面則仍是充滿神祕和詭異；可以說，本 GAME 不但是《真．女神轉生》系列中的「BEST OF THE BEST」，而且更是次世代 RPG 中的表表者！無怪乎在一些日本遊戲雜誌的 GAME 評中，本 GAME 比《DQ VI》有着更高的評價。

若果你是那些從來不玩 3-D RPG 的死硬派，那麼在閣下的 RPG 歷史中便有着不可彌補的損失，筆者只好徒嘆奈何……

評分

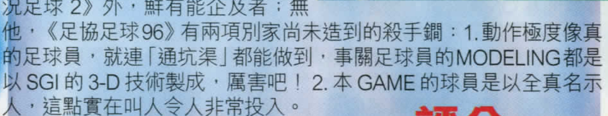
項目	分數
人物	4.2 分
畫面	4.5 分
音樂／音效	4.3 分
操作性	3.7 分
故事	4.2 分
投入度	4.7 分
原創性	3.8 分
難度	4.5 分
平均分	4.24 分

機種：SATURN
製造商：ATLUS
遊戲性質：RPG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

真．女神轉生～惡魔召喚師～



近來的足球熱潮不斷衝擊着世界各地，加上適逢非洲國家杯和稍後的歐洲國家杯，足迷的熱情正一步一步地邁向沸點。而今次 ELECTRONIC ARTS 所出的《足協足球96》正好配合着天時地，至於人和……毫無疑問，這是筆者玩過的眾多足球 GAME 中最好、最投入的其中一隻，除了 KONAMI 的《實況足球 2》外，鮮有能企及者；無他，《足協足球96》有兩項別家尚未造到的殺手鐧：1.動作極度像真的足球員，就連「通坑渠」都能做到，事關足球員的MODELING都是以 SGI 的 3-D 技術製成，厲害吧！ 2.本 GAME 的球員是以全真名示人，這點實在叫人令人非常投入。



在試GAME當日，筆者目睹本刊作者警察司機以AC米蘭大戰本刊DESIGNER子濃的柏爾瑪，結果技不如人的柏爾瑪慘吞米蘭四蛋……事後，不服輸柏爾瑪教練子濃將失敗歸咎於未習慣其操控的方法（即賴掣硬），並深深不忿地表示誓報此仇！唉，好端端的一場友誼賽，竟弄至如斯田地，實在……

評分

項目	分數
人物	3.5 分
畫面	4 分
音樂／音效	4 分
操作性	3.7 分
故事	——
投入度	4.5 分
原創性	3.8 分
難度	4 分
平均分	3.93 分

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：SOC
容量：CD-ROM

足協足球 96

無責任新GAME評壇

無責任編輯 赤目黑龍

哇！勁呀！血腥呀！已很久沒有玩過這樣血腥的遊戲了！果然隻由美國出品的遊戲，這遊戲就好像是《龍爭虎鬥》一樣的可怖！而可能是有過之而無不及，而這隻《格鬥恐龍》的過人之處便是其仔細的恐龍設計了，人是非常易做的，可是要做好一隻恐龍則不是一件易事了，所以能做出如此精細的恐龍，真是非常的難得！此外，在遊戲之中，不只是打得夠血腥，而且在地上的人們也是可以吃的，真是感動！但是如果本身是格鬥遊戲迷的話則可能會對此遊戲有所不的了，甲為這遊戲的招式指令輸入方是和一般格鬥遊戲有很大出入的，所以對格鬥迷而言，這可是一隻不受歡迎的作品呢！

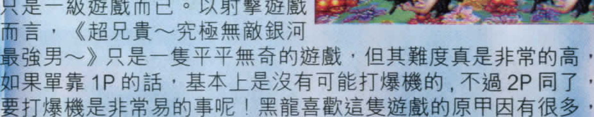
評分

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難度：3.5分
平均分：3.4分

機種：PLAY STATION
製造商：TIME WARNER INTERACTIVE
遊戲性質：FIG
價格：——
容量：CD-ROM

格鬥恐龍

又是一個「嘩」！要嘩不是血腥而是「精采的人物」，在遊戲之中的人物全是真人所扮演的，所以「可能」會很有親切感的，不過，以黑龍的觀察所見，這隻遊戲真的是不太受歡迎，因為這隻遊戲的人物真的是有點兒的過火，不過以黑龍的尺度而言，這只是一級遊戲而已。以射擊遊戲而言，《超兄貴～究極無敵銀河最強男～》只是一隻平平無奇的遊戲，但其難度真是非常的高，如果單靠1P的話，基本上是沒有可能打爆機的，不過2P同了，要打爆機是非常易的事呢！黑龍喜歡這隻遊戲的原甲因有很多，其中的便是這遊戲內的人物，希望大家不要載着有色眼鏡看這些MODEL，他們的一身肌肉是要經過一段很長的時間才可以練出來的，所以黑龍是非常佩服他們的。



評分

人物／機械：4.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：3分
投入度：5分
原創性：3分
難度：4分
平均分：3.85分

機種：PLAY STATION
製造商：MASAYA
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

超兄貴～究極無敵銀河最強男～

好！這真是一隻相當不俗的遊戲，BANPRESTO推出這樣的一隻遊戲真是不知是好還是壞事，首先，這遊戲的故事性真是非常的弱，但以AVG遊戲而言，這樣的故事真是不知所謂，而且以AVG遊戲而言，《土器王紀》的故事實在是太單薄了；但是以畫面而言，《土器王紀》真是一隻可怕的遊戲，其仔細程度真是非常的嚇人，不論是任何一方面也是極出色的，對於這一方面，《土器王紀》是值得一讚的。整體而言，《土器王紀》的過人之處是可以將其弱點加以隱藏的，但是，這隻遊戲故事如果可以做得比較長一點的話，這一定會是一隻非常成功的作品。

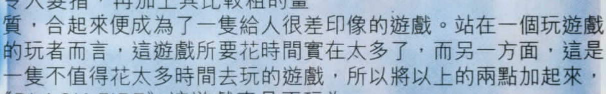
評分

人物／機械：4分
畫面：5分
音樂／音效：4分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難度：1.5分
平均分：3.43分

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

土器王紀

哼！可惡呀！以上三隻PLAY STATION遊戲如此精采，但這隻SEGA SATURN的遊戲卻如此的……令人……感到厭惡，一定是有其原因的，首先是其操作方法，如果冇錢買「飛機JOY STICK」話，黑龍奉勸大家一句，這隻《BLACK FIRE》真是不玩也罷，因為其操作真是複雜得令人髮指，再加上其比較粗的畫質，合起來便成為了一隻給人很差印像的遊戲。站在一個玩遊戲的玩者而言，這遊戲所要花時間實在太多了，而另一方面，這是一隻不值得花太多時間去玩的遊戲，所以將以上的兩點加起來，《BLACK FIRE》這遊戲真是不玩為妙。



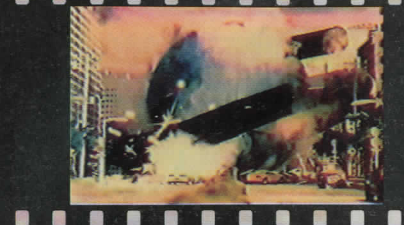
評分

人物／機械：1分
畫面：1分
音樂／音效：1分
故事：——
操作性：1分
投入度：0分
原創性：1分
難度：5分
平均分：1.4分

機種：SEGA SATURN
製造商：VIRGIN INTERACTIVE
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

BLACK FIRE

CM HOUR



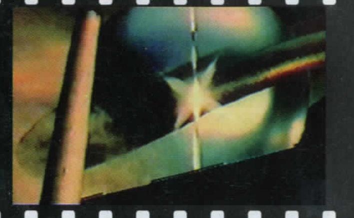
嘩！咩嘢嚟㗎？



哦，SEGA 土星……



好多 GAME 玩喎。



仲係 SEGA 土星？



SALE？大減價？



減 5000 日圓！



無錯，真係減 5000 日圓㗎！



快啲買啦喂！



係呀，又係我「哥斯拉」呀。



佢？咪係女主角囉。

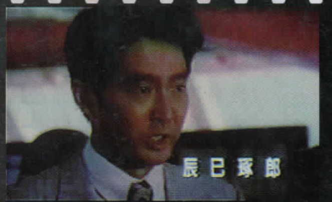


戲名？「哥斯拉大戰破滅獸」！



嘩！好嚇人呀……





就係佢想對付我嘞。





珍寶海鮮舫都要死

















電視遊戲信箱

嘩！有冇攪錯！$1900一套《HORNED OWL》，就算平D都要$1400，唔好走去搶？其實一向以來，水貨GAME都係比定價貴些少，因為要運費，批發又要賺，零售又要賺，加上未必係大批返貨，仲係第一時間到香港，而你地又要係第一時間玩，咁貴多少都唔係問題，但今次……實在幫唔落！WATER DRAGON就唔會即刻買啦，反正玩遲的又唔會死，點解要無端端俾人摑着數？

買二手機須知

編輯先生：

我是第一次寫信來的，希望你能夠儘量回答我的問題。

1.買二手機的時候，要注意什麼呢？

2.本人有部新買的3DO，但我發現讀碟時很大聲，是否正常？

3.3DO用翻版用得多，會否用不回正版？

4.3DO的保養功夫，要怎樣才完善？

5.3DO有什麼正GAME和代表作？

6.3DO的M2幾時推出？

祝「遊戲誌」銷量日日上升

讀者3DO迷梁寬上

梁寬：

1.要注意操作正唔正常，而且要當面試清楚，否則……配件則要問清楚有幾多，如果唔係，佢逐樣同你計都幾和味。

2.唔知你有幾大聲，但CD-ROM操作時通常都有聲。

3.照計就唔會，不過都係唔好玩翻版啦。

4.基本上同普通CD機一樣咁服侍就得，小心散熱系統操作不良。

5.最正就梗係《D之食卓》啦，今年仲攞埋獎添！

6.我諗都要响3月之後。

多謝批評

致編輯：

你好，我叫風神，看遊戲誌已十數期了，貴刊是一份很多元化的雜誌，的確比其他同類雜誌好，而以下是在下對貴刊的一些意見。

自當年「超任一族」以來，我想，你們對遊戲雜誌出版已有數年經驗了。小弟翻開已「封印」多年的「一族」來看，看了幾回，發覺它的資料十分之快和新(當然是以那時的年份來計算)，而在某情度上比貴刊有過之無不及之處，例如一些將會出而製作中的遊戲，就以第一時間去報導人物設定，開發狀況等。但現時貴刊就缺乏了這項對讀者十分重要的要求，現時你們大多數報導些已發售中的遊戲，將會出的就等到發售了才介紹一下或者之前在STREET FAXER用幾隻字交代一下就實在不夠。最近我看過一本已停刊的遊戲雜誌，裡面有提及SS的《天外魔境外傳》、《真．女神轉生》等大作的人物設定，故事內容、開發讀者感想等，而令我驚訝的是這本刊物是半年前出版的。但貴刊就連半幅圖片也未登過了(是否收唔到……)。我想如果貴刊能做到這要求那便是一份「十全」的雙週刊了。雖然以一份完全本地創作又不是翻譯的雜誌，的確不能作太多要求，但我相信在不久的將來遊戲誌能一步步成長，令我這些諸多要求的讀者口服心服！以下問題還請回答。

1.SS是否出《SONIC WINGS SPECIAL》？

2.PS出《鐵拳 2》會否跟街機那樣有成20個人揀？

3.SS的《天外魔境外傳》究竟幾時出？

多謝廢神閱讀此信。祝新年快樂，萬時勝意

讀者風神上

風神：

我地並唔係收唔到料，只不過係想深入介紹啲新GAME，例如有好多GAME都唔平，總唔會隻隻都買晒佢，不過，你D建議都幾好。就俾班編輯們諗諗佢啦。

1.全中。

2.應該無問題。

3.RED班工作人員應該忙緊《SAKURA大戰》，所以都唔會咁早出住。

邊度有PS ACTION REPLAY？

電視遊戲信箱主持人：

本人有幾題不明白，想請教一下

1.PS一張MEMORY CARD大約的價錢是多少？

2.PS會不會推出《RAVE RACER》？

3)PS的《STREET FIGHTER ZERO》、《X-MEN》、《VAMPIRE》何時推出？

4.較早前，SNK曾宣佈不會在任何機種移植他們的遊戲，但在第9號的「遊戲誌」的STREET FAXEF上說SS將推出《餓狼傳說 3》和《KOF'95》等遊戲，若真是，PS會不會推出？

5.你們在第十期介紹的PS ACTION REPLAY，邊度有得賣？一張的售價如何？

祝貴刊蒸蒸日上

X-MAN上

X-MAN：

1.PLAYSTATION的MEMORY CARD大約係$180至$200左右。

2.正常就會出。

3.《SF ZREO》就出咗喇，但《X-MAN》同《VAMPIRE》就要稍等一下。

4.答信時，SNK已經決定加入PLAYSTATION出GAME。

5.週圍都有得買，大約$120。

GAME ART及TREASURE點勁法？

編輯先生：

1.聽說SEGA會出新我32 BIT手提遊戲機，是不是真的？

2.SS的AV線和S端子線有何分別(指畫質方面)，若S端子好些，為何在日本的售價會相同？(不是一分錢一分貨嗎？)

3.有消息說SEGA會為SS推出加強片，若是真的，它會為SS加強那部份，推出日期和售價又在何時及多少？

4.本人對KONAMI和NAMCO這些大廠不滿(CAPCOM除外)，因為它們偏

向PS方面。尤思是NAMCO，說什麼要用一年多的時間去熟習PS的主機各編輯對那情形有何見解？

5.為何SS和PS一同推出或遲些推出相同GAME，總是SS優勝些呢？

6.SS背後的小型電池，當用完後可在那裡購買及如何更換。

7.本人十分欣賞GAME ART及TREASURE的，因為他們能夠充份發揮MD及MCD的機能，我覺得SLIPHEED (MCD)更是16 BIT機中最強及最華麗的STG GAME，不知編輯先生對他們又有何評價？

祝貴捷捷上升！

讀者四眼田雞SS迷上

四眼田雞SS迷：

1.手提機就會出，不過就唔係32 BIT，只係將MEGA DRIVE搬落去。

2.S端子當然係好過AV啦，但只係原理上，並非用料上，所以先有咁平。

3.加強片？聽聞最快都要1998年。

4.响日本一個咁貴商業的社會，有呢的問題唔出奇，皆因利害關係也，所以大家無謂咁費神。

5.可能係SATURN比較易寫GAME。

6.可以到相機舖買。

7.當然係正啦！首先講GAME ART，由第1作MD盒帶《童姬兵雅莉斯》至MCD《LUNAR 2》中，每隻GAME都係極高水準之作，而當中更包括不同類型的遊戲，可謂多才多藝。而TREASURE就更係充份利用MEGA DRIVE的機能，就連音效機能都可以玩盡，不過最厲害就係創意，簡直係動作GAME王！

基本上兩間公後司都未曾失過手！

PS機能不及？

電視遊戲信箱主持人：

新年快樂，本人第二次寄信來這裡，可惜第一封沒有回音，希望主持先生今次能答我的信啦。

1.我想問先生，如果「GAME PLAYERS」價格回升番35元，頁數會否隨之而增加呢？

2.請問平均一塊街機底板價錢大約須要多少錢？

3.請問SS和PS可有打算出新機或擴充器呢？

4請問SS既有代理，又為何會出現翻版GAME情況？

5.有很多傳聞說因PS機能不及，故令《魔域戰士》一再延誤，請主持人先生可有此事？

6.最後，我覺「GAME PLAYERS」內有些遊戲圖片印得不甚清楚，可否改善之，如能改善，則天下之GAME迷之大幸也。

祝新年進步，萬事如意

詠豪上

詠豪：

1.如果加價至$35，就一定會加頁數。

2.若果計平均就大約$5000至$6000。

3.就算有都唔會咁早出啦！

4.翻版CD(音樂)夠週街有得賣咯，有啲野冇計嘅。

5.相信唔會喇，反而係同商業問題有關。

6.呢樣我地會努力㗎喇！

唔識就要問

編輯們您好：

本人買了一部SEGA SATURN，但由於和本人並非玩開電視遊戲的人，所以有幾條問題，希望貴刊能幫我就答。

1.SATURN內所謂有的MEMORY，其實約可儲藏多少呢？

2.為何PLAYSTATION的MEMORY CARD和SATURN的相差那麼遠，是否SATURN的MEMORY CARD可儲藏大量的遊戲呢？

3.玩SATURN應開電源後才入GAME，還是相反？

4.玩後的GAME，是否熄POWER，把GAME拿出，換另一隻遊戲便可，又可不可以按RESET掣呢？

5.本人買了《CLOCKWORK KNIGHT大冒險上卷》，想問是否要完全GAME OVER後，才可記在機中或CARD中，又怎可以SAVE呢？因為本人試了多個方法也未能記憶在機中。

6.怎樣才可以LOAD機中的MEMORY的記憶遊戲呢？

7.SATURN機可否玩上5個鐘頭(連續)，有沒有限定約玩多少時間，因為我驚會燒機。

8.如SATURN要加VIDEO CARD，要多少錢呢？

無知遊戲的人G

無知遊戲的人G：

就算聖人孔子都會不恥下問，咁你又點算無知呢？只要你唔扮代表就得啦！

1.咁就要睇你SAVE的乜嘢GAME。

2.當然係啦。

3.兩個辦法都得，亦唔會傷機。

4.可以用RESET掣，甚至就咁開蓋都得。

5.《CLOCKWORK KNIGHT》根本唔可以SAVE GAME的內容，只係可以SAVE設定。

6.只要玩番隻GAME，就可以LOAD到。

7.部機玩5個鐘頭就無乜問題，不過你隻眼就……

8.大約係$1100。

改軚盤有問題

編輯先生：

本人是第二次寫信來，希望你們能回答以下幾條問題：

1.超任嗰隻《實況Q版沙羅曼蛇》會否出落PS同SS？

2.你們話可以將NAMCO出的NEGCON改造為軚盤來玩，要用電腦用的FORMULA T2軚盤，為何不用世嘉出個隻軚盤來改？那不是更經濟嗎？

3.有沒有《鬥神傳 2》的招式表和秘傳必殺技？有的可否以放在CD盒的形式刊出嗎？

4.除了《鬥神傳 2》外，我還想要《X-MEN》，SS的《龍珠Z真武鬥傳》，《鬥神傳 1》，《鬥神傳 S》，《超人學園鋼帝王的》CD盒攻略，可否刊出呢？

5.SS的《SEGA RAILY CHAMPION》，是在爆機(NORMAL)之後，怎樣才用到新車？

6.3DO的M2究竟幾時出？

7.最後我想提供一些資料，你們書說街機的《鬥神傳2》是4蚊一舖，但是我知道觀塘裕民商場的168遊戲機中心只是2蚊，不妨去試下。

8.仲有一條，我想問你們可否在新GAME時間表加上GB和GG？

祝你們新年進步，大展拳腳！多謝！

機迷DICKY仔上

DICKY仔：

1.機會相信唔會太大。

2.因為NEGCON係用ANALOG方式，FORMULA T2亦係一樣，但SEGA隻軚盤則係用DIGITAL方式。

3.稍後將會推出。

4.同上。

5.用NORMAL玩CHAMPIONSHIP模式，要响3分24秒內完成兼第一就可以。

6.相信3月後會有較具體答案。

7.係咪咁平先？

8.遺憾，呢兩部遊戲機已經開始息微啦……

遊戲跳蚤市場



徵世嘉 SATURN

世嘉SATURN主機及CD、SUPER 32X(世嘉)及任天堂盒帶，價電議。如有意者請電71128098 A/C 6664。
聯絡方法：晚上即覆
(下午七時至十二時)

聲明

一、來信如不按列登規則指示將不會受理
二、本刊保留刊登信件的一切權力
三、讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

出讓 3DO



本人現出讓PANASONIC FZ-10(3DO)主機一部、連火牛和一個原裝手掣。另送十三個遊戲、例如有MYST，侏羅紀公園，麻雀P IV，紺碧之艦隊，GEX，FLASHBACK和ROAD&TRACK日文版和英文版。本遊戲機有盒，是在1995年頭買下的。可用PLAY STATION交換。
聯絡方法：電24348352
星期一至五下午五時至九時
(如人不在勿説來意)楊達旺洽。

讓 NEO-GEO

本人讓NEO-GEO CD機一部，包括兩個原廠手掣，AV線，火牛、有盒，有説明書，九成新，一個SNK大手掣及連七隻遊戲(風雲默示錄，餓狼3，TOP-HUNTER、得占王、拳王94等等……)，換世嘉SS土星主機連遊戲，或售$2500-$2700，換機連3-4隻遊戲。
聯絡方法：有意者可在
PM6:00-PM10:00(星期零至五)
致電：27418254 TONY洽

徵 SS 遊戲



徵SS遊戲：男兒當入樽，LAYER SECTION，HANG ON，F-1 LIVE，龍珠Z，DUEL，STEAMGEAR MASH，BAKUBAKU ANIMAL，VICTORY GOAL等，每隻大約150至250元！歡迎來電問價。
聯絡方法：有意請電9462 2327
或留口訊，必覆。

讓 PS 全套



讓PS全套，手掣兩個，原裝GAME兩個(包括鐵拳及龍珠)，記憶卡(有RR黑車及所以賽車，鐵拳所有人物)此外另有二十多隻勁GAME。全部貨品有盒有説明書，只玩半年，現售$3900，不議價或以NG CD全套連十隻GAME交換(全要有盒)GAME包括《拳皇94及95》，《餓狼3及餓狼SPERICAL》《待魂I及II》《龍虎之拳》，《ASO II》，《世界英雄JET》(可不整)
有意議於(星期一至日晚上八時至十二時電24669060致電
日期由12-12-1995及交貿地點必須在屯門區。)

出讓 PC DUO-R

誠讓SNK，PLAYSTATION等CD，另外出讓PC DUO-R連9隻CD，八成新，CD有《龍珠》，《幽遊白書》，《亂馬1/2》，多隻格鬥GAME，連AC卡，外還有SNK痛快進行曲CD一隻，九成半新。可用電槍交換，或出讓給本人。
聯絡方法：24703311找亞浩

讓 SNK



讓SNK CD機一部，包括兩個手掣，原裝SNK大手掣一個，AV線，火牛，有盒，半年機有保養，共有15隻遊戲(真待魂，拳王94，95，得點王3，餓狼3，SNK問答，世界英雄PERFECT，雙截龍等價3500元(價錢可商量)
聯絡方法：電24581154健洽

誠徵電腦零件、出讓漫畫



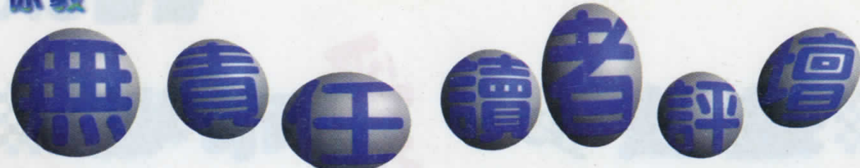
本人誠徵電腦586或686板、800M或以上硬碟、遊戲手掣一個、VIEDO CARD一張、彩色打印機、或六倍遲CD ROM一個。另出讓漫畫「魔力小馬」第1至13期，九成新、現售$200，「霸王傳説 驍」，第1至10期(一章完)，現售$130。
聯絡方法：有意電26095190
阿康洽留電必覆

誠讓：SS 遊戲

《CLOCKWORK KNIGHT下卷》、《SLAM DUNK》各$200；《世嘉國際勝利足球》$240；或以《LAYER SECTION》交換。
聯絡方法：星期一至五晚
十時後26670711阿宇洽

交換

本人欲以SS《WING ARMS》(9成新)或以PCE手掣加5人分插器交換海空童軍、民安、基督少年或銀樂隊之制服，有意請列明細節寄香港銅鑼灣郵箱30520號明洽，本人可補錢交換。亦歡迎寄來有關資料。
聯絡方法：郵寄



本人自問喜歡打遊戲機的人，故來信對「遊戲誌」作出一點批評和意見，當然還有讚賞的地方，目的在於使「遊戲誌「做得更出色，更受廣大困者的歡迎和支持，而成為機迷不可缺少的刊物。(本人當然是貴刊的長期讀者，而且會一直永遠支持的。)

首先，從「遊戲誌「的封面來説已經非常不俗，其實貴刊的封面是不是靠自己的靈感創造出來呢？無論如何，都設計非常常靚，比起其他 GAME 書有過之而無不及，使第一眼看見「遊戲誌」便對它發生興趣，老實説，本人亦是受到這種原因而購買的。不過還有 SFC、GB、MD和3DO等，但都希望能夠做到平均，這點似乎貴刊經常忽略，尤以 SS 為例，新 GAME 介紹竟然多 PS 一倍，真令家中擁有PS主機的讀者大為失望。其實 PS 都有很多遊戲已經推出，但貴刊卻沒有登出來，這的點恐怕要改善了。

而攻略方面，就算是太多了，往往佔了全本書的大部份地方，所以新 GAME 介紹顯現越來越少，加上偏向 SS 遊戲，令到本人朋友對貴刊不太滿意，這種現像其實已經維持很長時間，只不過貴刊沒有留意罷了。

其他方面，如《STREET FAXER》、《街頭 GAME 霸王》、《無責任新 GAME 評壇》和《懊惱 GAME 你教》等各方面都相當不錯，只是略嫌少了些，而「電視遊戲信箱」就應該加版，因為咁多讀者寫信來，每期只能夠解答最多五至七位讀者，我有位朋友由第一期至現在足足寫了八，九封信都沒有被抽中，令他非常失望和無心向學（似乎嚴重些少），所以加版是必要的。對於以上的批評和意見如能夠改善在不久將來，我深信便是「遊戲誌」成功的一日，最少有我和一大班朋友永遠支持和鼓勵，繼續努力吧！

貴刊長期讀者
ERIC WONG

本人首次寫信來，亦是貴刊的長期支持者，希望對貴刊作出一些意見。

本人在半年前買了一部 PS，因為不知哪一本 GAME 書有較多 PS 料，所以每本 GAME書也買過，但是因為貴刊的價錢超值而引至我每期也買……。初時我只是得為價錢問題而買貴刊，但漸漸發現貴刊的料越來越多，越來越勁的時候，我才發現一本是我真真正正需要的 GAME 書——就是貴刊，以往我買 GAME 書必會看看書面介紹甚麼機、甚麼 GAME 等，才會把錢拿出來，但現在每兩個星期五，都會自自然然走到書店，看見是新一期「遊戲誌」就立即買，因為一定有很多正料。我還發現貴刊十分為讀者設想，例如設「遊戲跳蚤市場」及「電視遊戲信箱」等為讀者服務，令我們更方便。而貴刊後期增設的項目：「THE ART OF GAME」及「CM HOUR」，更是打破了 GAME 書只講的定律，現在的「遊戲誌」已經不們一普通的 GAME 書，而是一本多樣化的 GAME 雜誌！但貴刊有一個缺點，就是一些照片變成黑白，希望貴刊日後有待改善。

以上的都是本人對貴刊的一些意見，希望各編輯把「遊戲誌」搞得更完美，令「遊戲誌平安渡過1997年！(以上都是真心説話)

祝「遊戲誌」全體人員身體健康 新年快樂又進步

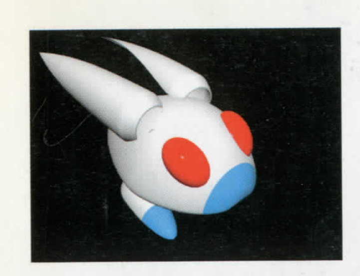
機民阿康

GAME畫廊

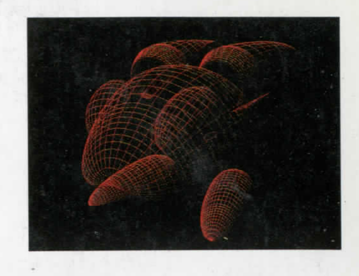
BY 珊

BY L.P.LEE





重賞之下
必有勇夫



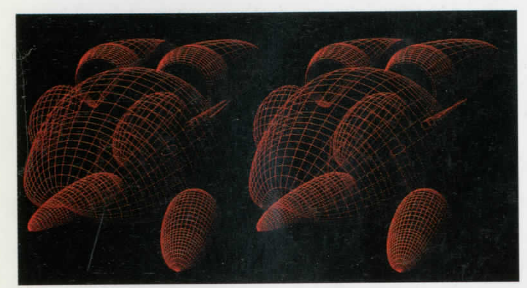
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

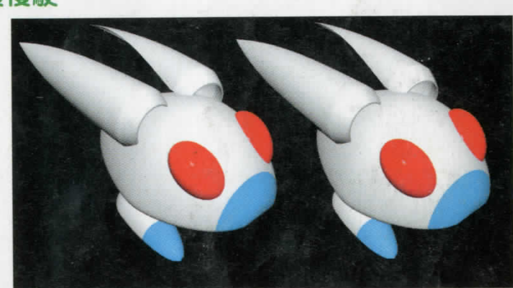
GAME料分級制

一級猛料 $100
二級勁料 .... $ 50
三級好料 .... $ 30
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223